

11

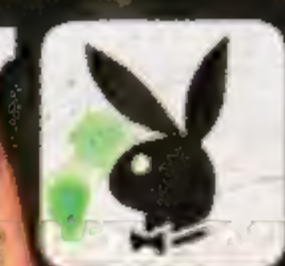
WYDANIE SPECJALNE

CLICK!

VARUS<sup>TM</sup>

Numer 11/2004  
Październik  
INDEKS 358932  
ISSN: 1509-0558  
CENA: 5,50 zł  
(W TYM 7% VAT)

OSTRO GRAMY

STAR WARS  
BATTLEFRONTPOCZUJ MOC I...  
DO ATAKU!KRÓLICZKI  
ZAPRASZAJĄ  
NA  
IMPREZKĘ!LEISURE SUIT  
LARRY  
— MAGNA CUM LAUDE —PLAYBOY  
THE MANSIONWALCZ Z  
HERETYKAMI!WARHAMMER  
40,000  
DAWN  
OF  
WAR



## PC

[www.bloodrayne2.com](http://www.bloodrayne2.com)

## PC

[www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp](http://www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp)

## PC



[www.fireglowgames.com](http://www.fireglowgames.com)

IZBA WYDAWCÓW PRASY  
**WP**



GameBoya Advance SP, prócz dwóch ekranów (z czego jeden dotykowy) i mikrofonu, który pozwoli kierować w grach głosem (wyobraź sobie tylko! Głosem!), ma mieć dodatkowy atut - bezprzewodowy multiplayer. Nie byłoby może w tym niczego nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że istnieje ma także możliwość „dzie-

lenia się grami” - z jednej kopii gry grać może kilka osób! No, wyobraź sobie, stoisz sobie na przystanku, obok ktoś gra na DS. Łączysz się z nim, ściągasz komponent multiplayer i już po chwili gracie razem! Świetne, nie? Nie! To na co ty czekasz? Na PSP? Aaa, dobra. Niech będzie. Znikam.

S VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS

## BILLY BLADE AND THE TEMPLE OF TIME

PC

Szwedzki Iridon Interactive ujawnił pierwsze szczegóły i zaprezentował pierwsze screenshoty z projektu *Billy Blade and the Temple of Time* - sympatycznej trówymiarowej platformówki zrealizowanej we wciąż modnej technice cel-shadingu. Nie mniej ciekawie prezentuje się także ogólny zamysł gry - pozwala się wcielić w postać tytułowego pirata Billy'ego Blade'a, który przemierzyć musi różne światy połączone z tytułową Świątynią Czasu. Celem tych niebezpiecznych wypraw w czasie i przestrzeni jest uwolnienie małego przyjaciela Billy'ego - Konga the Monkey (ani chybi krewniak Kinga i Donkeya...), uwięzionego w legendarnym Kryształu Czasu.

Zwiedzanie Świątyni Czasu rozpoczniemy w dniach przełomu lat 2004/2005.



[www.billyblade.com](http://www.billyblade.com)

## VICTORY

PC



## DOOM 3 XBOX KOMPLETNY?

Twórcy xboxowej wersji DOOM-a 3 - Vicarious Visions, zdradzili, że gra jest „niemal ukończona” i stworzony na jej wyłączny użytek tryb coopertave - „re-welacyjny”. Wygląda więc na to, że płyta z DOOM-em 3 zawiruje w napędach naszych domowych Xboxów jeszcze przed Świętami.



[www.doom3.com](http://www.doom3.com)

**Masz wirusa w komputerze?**  
Napisz do nas [virus@wroc.bau](mailto:virus@wroc.bau)

### NAWET NIE WIESZ, ŻE...

...HALO 2, SEQUEL JEDNEGO Z NAJLEPSZYCH FIRST-PERSON SHOOTERÓW WSZECH CZASÓW, BYŁ, WYCIEKIANY PRZEZ FANÓW TAK BARDZO, ŻE JEGO PREMIERA ODBYŁA SIĘ... BLISKO MIESIĄC PRZED JEGO OFICJALNĄ PREMIERĄ! TO NATURALNIE WSKUTEK KRADZIEŻY „ZŁOTEJ WERSJI” GRY, KTÓRA NASTĘPNIE, DZIĘKI PROGRAMOM TYPU BITTORRENT, BŁYSKAWICZNIE ROZPOWSZECZNIŁA ZOSTAŁA W INTERNECIE. NIM JEDNAK PRZYJDA WAM DO GŁOWY DZIWNIE MYŚLI, WIEDZCIE, ŻE CHODZI O WERSJĘ FRANCUSKOJĘZYCZNĄ GRY, Z ZABLOKOWANYM WSPARCIEM DLA LIVE, A SPRAWCY „WYCIEKU”, JAK INFORMUJE SAM MICROSOFT, ZOSTALI JUŻ UJĘCI. INNYMI SŁOWY - WCIAŻ WARTO CZEKAĆ NA OFICJALNĄ PREMIERĘ GRY, KTÓRA ODBYĆ SIĘ MA JUŻ 11 LISTOPADA.



⊙ PC XBOX PS2 Ostrylia to dziwny kraj. Zwykle siedzą sobie cicho, trzymając się podłogi (antypody), lecz co jakiś czas przypominają o sobie, banując co smakowitsze gry. Tym razem przyszła kryśka na Leisure

Suit Larry: Magna Cum Laude, którą tamtejsi cenzorzy rządowi uznali za persona non grata z powodu, uwaga, „zawartości nawiązującej do seksu”. Hmm, a ja myślałem, że w tym właśnie leży największa zaleta tej gry...

Ze jak? - Commandos Strike Force

Na co? - PC PS2 XBX

Kto robi? - Pyro Studios

Kto wyda? - Eidos

A co to? - FPS

WWW? - [www.commandosstrikeforce.com](http://www.commandosstrikeforce.com)

Kiedy? - wiosną 2005

Kompletne? - w 80%

## COMMANDOS STRIKE FORCE

Pierwsze pogłoski o grze akcji osadzonej w świecie strategicznej serii Commandos, pojawiły się jeszcze latem. Dopiero dziś jednak, w chwili gdy zrównała się długość dnia i nocy, a temperatury spadają poniżej zera, wiemy o niej wystarczająco wiele, by móc ją przedstawić.

Commandos Strike Force - bo tak zwać się ostatecznie będzie gra - to tytuł wyrastający wysoko ze strategicznych korzeni serii. To first-person shooter rozgrywający się w realiach drugiej wojny światowej, m.in. Francji, Rosji, Norwegii. W grze, obok kampanii single player składającej z powiązanych ze sobą misji (zakładających m.in. zniszczenie niemieckiego okrętu wojennego, porwanie wrogiego generała czy uwolnienie członków francuskiej Resistance), istnieje ma kilka interesujących trybów multiplayer, w tym także, ani chybi, tryb objective.

Mimo zmian w prezentacji i - jak ukazują screenshoty - także klimacie gry jedna rzecz pozostaje niezmienna: charakterystyczna dla serii wielorakość współdziałających bohaterów. W tym przypadku tytułowa Strike Force (w wolnym tłumaczeniu grupa uderzeniowa) składa się z trzech komandosów. Pierwszym jest ulubieniec wszystkich znających Commandos - Zielony Beret, który okazuje się specjalistą nie tylko od walki wręcz, ale także broni ciężkiej. Drugim - snajper pozwalający eliminować problemy z oddali. Trzecim wreszcie - Szpieg, zdolny infiltrować środowiska przeciwników bez alarmowania ich. W grze naturalnie możliwe jest dowolne „zarządzanie” grupą, a sposobów na ukończenie każdej z misji ma być przynajmniej kilka.

Commandos Strike Force wkroczą z hukiem i trzaskiem wiosną 2005 r.



SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZALEŚ? ● PLOTA ● VIRUS







zrobiło się nagle 2,8! Niestety, warto przy tym pamiętać, że wysuwana tackę zastąpiła klapka w górnej części konsoli, więc nie sposób jej będzie wsunąć na stałe pomiędzy książki czy pudełka DVD. Do tego, mimo wyposażenia konsoli na stałe w kartę sieciową (dotąd należało dokupić dodatkowo Network Adaptor), zabrakło

miejsca na dysk twardy. Wygląda to trochę tak, jakby Sony przyznało się do zabrnienia w ślepią uliczkę (dotychczas jedyną grą, która wymaga dysku jest role-playing online - Final Fantasy XI) i rezygnuje z tego medium na dobre. I co, jak ci się podobały wieści? Lubisz takie małe czarne, nie? No, kto nie lubi... Znikam.

S VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS\_NEWS VIRUS

## GOTHIC 2: NOC KRUKA - W 2005

Noc Kruka nie ma jakoś szczęścia w naszym kraju. Ten wydany już blisko pół roku temu w ojczystych Niemczech dodatek do Gothic 2 na świecie i w Polsce ukaże się dopiero w pierwszych miesiącach 2005 r. Jego polski wydawca - CD Projekt, usprawiedliwia się, że opóźnienie jest od niego całkowicie niezależne, gdyż spowodowane jest wewnętrznymi kwestiami licencyjnymi firmy JoWood. Wieść dobra to zapewnienie, że Noc Kruka kosztować będzie tylko 59,90 zł. Tylko czy będzie nam się jeszcze wtedy chciało odkurzać Gothica 2?



PC



[www.cdprojekt.info](http://www.cdprojekt.info)

## FORZA MOTORSPORT W LUTYM 2005

XBX

Microsoft Game Studios przyznało, że jego Forza Motorsport - symulator samochodów, który stanowić ma przeciwwagę dla tworzonej na wyłączność PlayStation serii Gran Turismo, nie wystartuje wcześniej niż w lutym 2005 r. Aby urwać choć parę chwil z czasu, jaki pozostaje do tej chwili, przypomnimy, że Forza Motorsport dysponuje garażem ponad 200 licencjonowanych samochodów 40 producentów oraz - dodatkowo - tuningiem z pomocą części ponad 150 dostawców. Do atutów Forza Motorsport zaliczyć należy także engine fizyczny odpowiedzialny za wiarygodne wrażenie jazdy oraz - coś, czego nie ma nawet Gran Turismo - rewelacyjnie prezentujący się system uszkodzeń pojazdów! Zrzeszonym w systemie Xbox Live! zaś Forza oferuje niepowtarzalne ponoć emocje w grach w Internecie.

Więcej o Forza Motorsport - już po Nowym Roku.



[www.xbox.com/en-gb/forzamotorsport](http://www.xbox.com/en-gb/forzamotorsport)

## MORTAL KOMBAT: DECEPTION JAK ŚWIEŻE BUŁECZKI!

PS2

XBX

NGC



Midway, jak każdy dumny i szczęśliwy ojciec, uznał za stosowne pochwalić się znakomitymi wynikami sprzedaży najnowszego dziecka - Mortal Kombat: Deception. Nie podał wprawdzie żadnych liczb, jednak nadmienił, że jest to najszybciej sprzedająca się gra w historii Midway - że w pierwszych, kluczowych dniach sprzedaży znalazł aż 35% więcej nabywców niż poprzednia, piąta część serii - Mortal Kombat: Deadly Alliance.



[www.midway.com](http://www.midway.com)

SLYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●

killer" autorstwa Guerrilla Games - Killzone w Europie miał pojawić się 26 listopada br.!

© XBX Brytyjska NovaLogic znana jest również dobrze z gier (seria Delta Force), jak i opóźnień ich premier. Tym razem chodzi o to drugie - a ściślej

fakt, że xboksowa wersja Delta Force - Black Hawk Down pojawi się w styczniu, a więc już w blisko rok po pecetowej premierze. I jeszcze tylko jedno, najzupełniej retoryczne pytanie: czy świat potrzebuje kolejnego słabego first-person shootera?

SLYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SLYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ●



Ze jak? - Kingdom Hearts II  
Na co? - PS2  
Kto robi? - Square-Enix  
Kto wyda? - SCEE  
A co to? - action-adventure  
WWW? - [www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)  
Kiedy? - jesienią 2005  
Kompletne? - w 60%

# KINGDOM HEARTS II

Kingdom Hearts - action-adventure łącząca światy Final Fantasy i Disneya, początkowo wydawała się przedsięwzięciem ryzykownym (by nie rzec - karłowatym), ostatecznie jednak okazała się jednym z najlepszych przedstawicieli gatunku, absolutnym 'must see' dla każdego posiadacza PlayStation 2.

Kingdom Hearts II tworzona jest w oparciu o nową technologię graficzną, dzięki czemu jest jeszcze ładniejsza (czy to w ogóle możliwe?) od poprzedniczki. Jej bohaterką jest ponownie Sora (starszy i poważniejszy), wraz ze swymi nieodłącznymi towarzyszami - magiem Donaldem i wojownikiem Goofym. Tym razem jednak dołączy do nich król Miki w stroju ninja. Fabuła ponownie nawiązuje do postaci „bezdusznymi” (heartless), kluczem do niej tym razem jest... klucz(e) Sory. System walki z nimi jest - jak wcześniej - prosty, ale zdecydowanie nie prostacki. Nowa w nim jest możliwość zjednoczenia z towarzyszami - 'drive', coś jak obecne wcześniej przywołania, ale... bardziej.

Gra ponownie pozwoli zwiedzić światy Disneya uzupełnione postaciami z gier Square-Enix, m.in. serii Final Fantasy. Jak dotąd potwierdzone zostały jedynie Koloseum - świat „Herkulesa”, i Zamek Bestii z - tak, masz rację - „Pięknej i Bestii”. Pojawi się jednak także Mulan i zwyczajowy czarny charakter Disneya - Piotruś. Twórcy unikają jak dotąd jednoznacznej odpowiedzi odpowiedzi, czy dane nam będzie powrócić do ulubionego przez wielu „Miasteczka Halloween”.

Niestety, Kingdom Hearts II otworzą się przed nami dopiero jesienią 2005... Niemniej warto już teraz zarezerwować miejsce na półeczce, tuż przy pierwszej Kingdom Hearts.





# Tokyo Game Show

To samo, ale... lepiej?

Znaczące imprezy branżowe odbywają się cały rok. Te najważniejsze - E3 - jak wszyscy dobrze wiemy - w maju. Największe jednak ich skupienie zaobserwować można w przededniu sezonu świątecznego - we wrześniu. Wtedy właśnie odbywają się londyńskie ECTS i Game Stars Live. Wtedy też ma miejsce święto japońskich graczy - Tokyo Game Show. Zwykle nie uczestniczymy w nich - są konsolecentryczne, co więcej, gros prezentowanych na nich gier nie wychodzi nigdy poza granice Japonii. W tym roku nie mogło nas tam jednak zabraknąć, gdyż właśnie w Tokyo odbyć się miała pierwsza publiczna prezentacja działającej PSP! To właśnie dlatego w dniach 24-26 września przemierzaliśmy w szereg i wzdłuż kompleks Makuhari Messe (Nippon Convention Centre) - zgubieni pośród ponad 160 tys. zwiedzających częstokroć poprzebieranych za postacie z ulubionych gier. To „nieprofesjonalne” zachowanie uczestników to skutek tego, że dwa ostatnie dni targów otwarto dla fanów. Im nie przeszkadzało tłok, hałas

i... kolejki - nie sposób zobaczyć niczego bez częstokroć całych godzin czekania. Nie przeszkadzało im nawet to, że większość z prezentowanych gier to ciągi dalsze, remake'i i porty. Niestety, TGS2004 potwierdziła niechęć twórców i wydawców do podejmowania ryzyka. Mimo to było co oglądać. W targach wzięło udział 117 firm prezentujących własne produkty, m.in. blisko 500 gier (w tej liczbie jednak zawiera się także mnóstwo gier na telefony trzeciej generacji wyposażone w ciekłokrystaliczne ekrany - bardziej konsole przenośne niż następców wynalazku Alexandra Bella). Najciekawsze z nich, a zarazem te, co do których można żywić nadzieję, że pojawią się także w Europie, poniżej. My zaś czekamy już na przyszłoroczne Tokyo Game Show, które odbyć się mają w dniach 16 do 18 września 2005 r.

PS Niech nie zaskoczy was brak produktów Nintendo. Big N od lat organizuje własne pokazy.

## WEJŚCIE SONY!

Najważniejszym wydarzeniem Tokyo Game Show 2004 była bez wątpienia pierwsza publiczna prezentacja działającej konsoli przenośnej Sony - PSP.

Dotąd konsolka ta spoczywała za pancernymi szybami, a gry na nią (ściślej: emulatory PSP) mogliśmy podziwiać wyłącznie na filmach. W Tokyo było inaczej - każdy mógł wziąć ją w ręce i samodzielnie przekonać się, że jest to gadżet, który już wkrótce wyznaczać będzie różnicę pomiędzy być lub nie być trendy! Warto przy tym wspomnieć, że część konsol była „mobilna” - PSP przypięte były do modelek przebranych w stroje bohaterów gier, co pozwalało łączyć przyjemne z... przyjemnym (i co naturalnie nie przeszkodziło naszemu specjalnemu wysłannikowi spróbować uciec z kompletem: kobieta-konsola. To nawiasem mówiąc - powód, dla którego nie ma go dziś z nami...). PSP nie zmieniła się znacząco przez te kilka miesięcy, jakie upłynęły od jej pierwszej publicznej prezentacji. Nadal ma ona - kto wie, czy nie najważniejszą z marketingowego punktu widzenia cechę - cleszy oczy. PSP ma wielkość niewielkiej książeczki i jest zauważalnie większa od rozwiązań Nintendo. Jest przy tym bardzo wygodna, leży w dłoniach równie dobrze jak DualShock. Dostęp do klawiszy (przycisków pod palcami wskazującymi, trójkąta, kwadratu, krzyżyka, koła oraz „funkcyjnych” - home, select, start), jak również d-pada oraz analogowej „gałki” (na fotografiach wygląda jak głośniczek), też nie sprawia najmniejszych problemów. Pod względem ergonomii PSP służyć może jako przykład idealnej konsoli przenośnej! PSP podobać się może także, jeśli oglądać ją pod kątem wyko-



rzystywanych w niej technologii. Już pierwszy rzut oka na włączoną konsolkę zdradza, jak wiele różni ją od konkurencyjnego Nintendo GameBoya Advance DS (premiera - listopad 2004). Dominuje w niej zorientowany poziomo, duży (4,3' przekątnej) kolorowy podświetlany ekran. Umożliwia on, co sprawdziliśmy sami, grę w każdych warunkach - nawet w pełnym słońcu czy sali wypełnionej źródłami ostrego światła. Podobnie dobrze PSP wypada, jeśli chodzi o audio. Byliśmy w stanie docenić jakość stereo (możliwość wpięcia słuchawek) nawet w wypełnionej decybelami sali! Tym bardziej cieszy informacja Sony potwierdzająca przyjęcie mp3 w poczet formatów zgodnych z PSP. (Dotychczas urządzenia elektroniczne Sony obsługiwały wyłącznie autorski format ATRAC3.)

Gry na PSP prezentowane w trakcie TGS2004 odbiegały jakościowo od tych, które otrzyma Nintendo DS. Pod względem oprawy bliżej im zdecydowanie do PS2 niż pierwszej PlayStation. Część gier z PSP, m.in. *Gran Turismo 4 PSP* (Sony), *Need for Speed Underground Rivals* (Electronic Arts), *Metal Gear Acid* (Konami) omówiona została poniżej. Słabe punkty PSP to potworna energożerność - baterie, jak twierdzi konkurencyjne Nintendo, wystarczają zaledwie na 2 godziny gry (być może ich żywotność zwiększy się w jakiś technomagicz-

ny sposób w czasie tych dwu miesięcy, jakie pozostają do premiery PSP). Drugim jest wykorzystanie technologii Universal Media Disc - autorskiego rozwiązania Sony, co oznacza, że PSP nie będzie w stanie wykorzystać przebogatej biblioteki istniejących już gier. Problem może być także z odtwarzanymi przez PSP filmami - one również muszą zostać wydane przez Sony na dyskach UMD. Cieszyć się nie pozwala wreszcie fakt, że UMD to technologia read-only, co oznacza, że własne audioteki tworzyć będzie można wyłącznie na memory stickach. PSP wydana ma zostać w ojczyźnie jeszcze w tym roku. W Ameryce i Europie - do marca 2005 r. Daty te jednak należy traktować wyłącznie jako orientacyjne - pojawiają się nawet opinie, że na rynku konsolka pojawi się dopiero latem przyszłego roku! Tajemnicą pozostaje także cena konsoli, jednak nie należy, jak się zdaje, spodziewać się niczego mniej jak 200, może nawet 250 dolarów/euro. Niemniej próba wykrojenia przez Sony części rynku zdominowanego przez Nintendo i konsole serii GameBoy (sprzedaż wszystkich wersji GBA - Color, Advance, SP - to jak dotąd ponad 150 mln sztuk; jesienią premiera kolejnej - Double Screen) zdaje się mieć solidną podbudowę i uzasadnione wydają się opinie, że PSP podąży drogą PlayStation 2, dając Sony dominację także w tym segmencie rynku.



## BLINX 2: MASTERS OF TIME AND SPACE



Bohater pierwszej *Blinx* - tytułowy kot Blinx miał być oficjalną maskotką Xboxa. Niestety, sama gra nie zdołała osiągnąć statusu pozycji kultowej. Ma na to jednak szansę jej następczyni - „czterowymiarowa” action-adventure *Blinx 2: Masters of Time and Space*! Już po pierwszych sekundach gry staje się oczywiste, że jest wyraźnie szybsza i ładniejsza od poprzedniczki (co przy tym ciekawe, grać można w perspektywie pierwszej osoby). Poprawione zostało także sterowanie - aspekt, który budził największe kontrowersje graczy - które jest płynne i przyjemne. *Blinx 2*, co ciekawe, nie pozwala grać tytułowemu Blinksem, lecz jako twórczyni samodzielnie w trakcie gry jego współpracownikami - mistrzami czasu

kotami (a także przeciwnikami - tytułowymi Mistrzami Przestrzeni - świniami). W trybie single player zmienione zostały irytujące wcześniej ograniczenia, np. nie ma problemu ze złą kolejnością kryształów niezbędnych, by manipulować czasem - spowalniać go czy wstrzymywać jego upływ. Interesująco zapowiada się także tryb multiplayer - w tym split-screen dla 4 osób. Możliwa jest tu sygnalizowana już gra dysponującymi kompletnie innymi zdolnościami „mistrzami przestrzeni” - świniami, dzięki czemu całość nabiera charakteru animowanego Vs. mode z serii *Splinter Cell*.

Premiera *Blinx 2* - jeszcze w tym roku.

www.artoon.co.jp

XBX

## HAUTING GROUND/DEMENTO

*Resident Evil 4* nie był jedynym horrorem prezentowanym przez Capcom w trakcie TGS2004. Drugim - kto wie, czy nie ciekawszym - jest *Demento*, które w Europie ukaże się pod tytułem *Hauting Ground*. *Hauting Ground* - psychologiczny thriller skąpany w morzu szaleństwa - opowiada historię 18-letniej Fiony Belli. Pewnego dnia już po wypadku, w którym zginęli jej rodzice, budzi się w zamku, który - jak się dowie ze zdumieniem - jest jej dziedzictwem. Niestety, zamieszany jest przez potworne istoty, nic więc dziwnego, że już wkrótce jedynym marzeniem Fiony jest ucieczka. Problem w tym, że inne istoty w zamku wcale tego nie chcą, na domiar zaś złego Fiona



jest zbyt słaba, by się z nimi mierzyć. Właśnie dlatego częstokroć jej jedyną nadzieją na przetrwanie jest jej spryt i... pomoc białego owczarka imieniem Hewie. Interesujące są także detale dotyczące technicznej strony przedsięwzięcia, m.in. fakt, że pad drgać ma w rytm serca Fiony.

Obiecująco i wielce właściwie do gatunku gry zapowiada się także obietnica, że w sytuacjach, w których Fiona znajdzie się w pobliżu potwora, trudniejsze stanie się kontrolowanie jej postaci. Może wręcz dojść do tego, że wpadając w panikę całkowicie się uniezależni, a dalsze sceny oglądać będziemy jak stary film grozy - na ziarnistym, czarno białym ekranie...

Więcej o *Hauting Ground* - jeszcze przed jej premierą, którą Capcom planuje na wiosnę przyszłego roku.

www.capcom.co.jp/demento/#

PS2

# MEDIEVAL LORDS

→ BUDUJ, BRONŃ, ZDOBYWAJ ←



DZIEL I RZĄDŹ

W ŚREDNIOWIECZNYM KRÓLESTWIE!

Rewelacyjne połączenie gry strategicznej o rozbudowanym wątku ekonomiczno-gospodarczym z symulacją życia średniowiecznego miasta

Po raz pierwszy realistyczny wpływ ukształtowania terenu i klimatu na rozwój Twojego miasta

Rozbudowana warstwa strategiczna - buduj fortyfikacje, szkol swoją armię i podbijaj sąsiednie królestwa



Zaawansowany rozwój technologiczny wpływający na wygląd i funkcjonalność Twojego miasta

100 różnych budynków do wybudowania - każdy o zróżnicowanej charakterystyce i zastosowaniu

W pełni trójwymiarowe środowisko gry z przepiękną grafiką

Intrygująca i wciągająca kampania dla trybu pojedynczego gracza



www.techland.pl  
sprzedaż wysyłkowa  
tel.: (0 prefixs 62) 73 72 739  
e-mail: sprzedaz@techland.pl



Copyright © 2004 Monte Cristo Multimedia S.A.



## OKAMI

Jedna z najbardziej niezwykle prezentujących się gier na TGS2004. Zwracała na siebie uwagę niecodzienną formą oprawy graficznej - podobieństwem do japońskich akwarel. *Okami* to action adventure twórców serii *Viewtiful Joe*, w której główną postacią jest japońska bogini solarna - Amaterasu. Jej zadaniem jest przywrócenie Ziemi jej zaginionych barw. Interesującą przy tym zapowiada się system rozwoju bohaterki. Ta jako bóstwo czerpie moc z liczby wyznawców. Tych gromadzić zaś może, jak w pecetowym *Black & White*, pomagając im bądź sprawiając, by się jej obawiali.

Niestety wciąż nie jest pewne, czy *Okami* wyjdzie poza granice Japonii.



## DEVIL MAY CRY 3



Trzecia część popularnej action-adventure - *Devil May Cry* - ma być, zdaniem jej twórców - prawdziwym sequelem znakomitej jedynki. Jest zarazem prequelem obydwu poprzednich. Pozostawia na uboczu uroczą Lucię i koncentruje się na losach młodego, bardziej agresywnego Dantego i co ciekawe - jego brata Vergila. Jedną z nowości wprowadzanych w tej szybkiej i wściekłej grze akcji jest rozwój bohaterów poprzez zmieniające się z czasem style walki.

Czy *Devil May Cry 3* zdoła przywrócić w nas wiarę w ten rodzaj rozgrywki, przekonamy się już w 2005 r.

## DRAGON QUEST VIII



Kolejna Inkarnacja legendarnej serii japońskiego role-playing. Pierwsza w pełnym 3D i graficznej technice cel-shadingu sprawdzającej się znacznie, znacznie lepiej niż rozwiązania z ostatniej gry serii. Zachwycający jest przy tym graficzny rozmach - zarówno w

trakcie podróży po niemal żywym świecie, jak również w typowych dla serii walkach toczonych z podziałem na tury. Dbałość o grafikę docenić pomaga funkcja zmiany sposobu prezentacji gry - od perspektywy z lotu ptaka po widok z pierwszej osoby.

Niestety, ta ostatnia służy wyłącznie rozglądaniu się - nie sposób poruszać się w ten sposób.

W Europie *Dragon Quest VIII* ukaże się być może w pierwszych miesiącach 2005 r.

## FINAL FANTASY VII x3

*Final Fantasy VII* to zdecydowanie najwybitniejszy przedstawiciel tej ultrapopularnej serii japońskiego role-playing. Przejawia się to także w liczbie jej „odszczepień”. Na samych TGS2004 prezentowano aż trzy produkcje z *Final Fantasy VII* w tytule! Niestety na dobrą sprawę żadna z nich nie jest w stanie zagrozić pozycji, jaką w sercach fanów zajmuje legendarny wzorzec. Pierwszą z nich jest *Before Crisis: Final Fantasy VII* - role-playing na telefony komórkowe, które najpewniej nigdy nie wyjdzie poza Japonię. Drugą - film tworzony w całości przy pomocy komputerów - *Final Fantasy VII - Advent Children*. Najciekawszą z punktu widzenia Europejczyka jest zapewne produkcja ostatnia - *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* - gra akcji na PlayStation 2 z Vincentem Valentinem w roli głównej. Fakt wysunięcia tej właśnie postaci na pierwszy plan nie oznacza przy tym wcale, że nie przyłączą się doń inni bohaterowie *Final Fantasy VII*! Fabuła gry pozostaje w chwili obecnej tajemnicą. Wiadomo tyle, że rozgrywa się w rok po wydarzeniach opowiedzianych w filmowym *Advent Children* i rozpoczyna inwazję złowrogich Deep Ground Soldiers (DG Soldiers). Na ich drodze staje Vincent Valentine i jego wcześniejsi sprzymierzeńcy. Całość sprawia wrażenie bardziej *Devil May Cry* niż *Final Fantasy*. Na ostateczny werdykt graczy jednak Vincentowi przyjdzie poczekać aż do przyszłego roku. I jeszcze jedno - zainteresowanych losami *Final Fantasy XII* informujemy, że prezentowany był wyłącznie na wideo i nie podano żadnych danych, których byśmy wcześniej nie znali i napisali.





# GRAN TURISMO 4

Tokyo Game Show 2004 przyniosło fanom serii *Gran Turismo* rozczarowanie. Nie, nie dlatego, że nie można było zagrać w tę wielokrotnie już opóźnianą grę. Dlatego, że właśnie w trakcie targów Kazunori Yamauchi - szef Polyphony Digital, potwierdził brak trybu online w *Gran Turismo 4*. Rozczarowanie to złagodziły nieco obietnice, że *Gran Turismo 4* w sklepach ukaze się jeszcze w grudniu oraz że na przyszły rok planowana jest premiera gry *Gran Turismo (GT4 Epilogue?)*, koncentrującej się na nieobecny teraz trybie online. Yamauchi potwierdził także liczbę ponad 650 modeli samochodów obecnych w grze, w tym np. ujawnio-

na niedawno na paryskich pokazach motoryzacyjnych Mazda 6 MPS oraz ograniczenie garażu do imponującej ilości 1000 samochodów (w *GT3* - do 200). Zaprezentowane zostały także nowe tory, w tym np. japońska Suzuka. Torów łącznie w *Gran Turismo 4* będzie ponad 50. Niespodzianką było wreszcie przedstawienie idei trybu B-Spec, w którym gracz nie tyle ściga się samodzielnie, co przyjmuje rolę kierownika stajni wyścigowej - ty jedynie wydajesz polecenia komputerowemu kierowcy. Ile milionów do dotychczasowych 36 (!) dorzuci serii *Gran Turismo 4* - przekonamy się za jakiś czas. Sprzedaż zaczyna się w każdym razie już w grudniu 2004 r.



# RESIDENT EVIL 4



Jedna z nielicznych gier na TGS2004 prezentowana na GameCube'a. I zarazem jeden z nielicznych powodów, by w ogóle pisać o tej coraz mniej popularnej platformie sprzętowej. Nie sposób nie przyznać bowiem, że *Resident Evil 4* to propozycja całkowicie nowa, świeża i... lepsza od wszystkiego, co prezentowała sobą ostatnimi czasy seria *BioHazard/Resident Evil*.

*Resident Evil 4* opowiada historię zawodowego ochroniarza, który tropem zaginionej córki prezydenta trafia do niewielkiej, zapomnianej przez boga i ludzi wioski. To jednak,

na co natrafi, zaskoczy zapewne nawet koneserów serii. Podobnie zaskakujące są nowatorskie rozwiązania techniczne, m.in. brak cechy charakterystycznej serii - ładowania kolejnych scen, podczas których wyświetlane były drzwi. Wygląda również na to, że *RE4* jest wyraźnie nieliniowe, a przynajmniej - niewyraźnie liniowe.

*Resident Evil 4* ma szansę stać się grą, dla której warto będzie nabyć GameCube'a. Czy tak się stanie, przekonamy się już po premierze gry, która odbędzie się w pierwszych miesiącach roku 2005 r.

# Gra zgodna z prawdą historyczną!

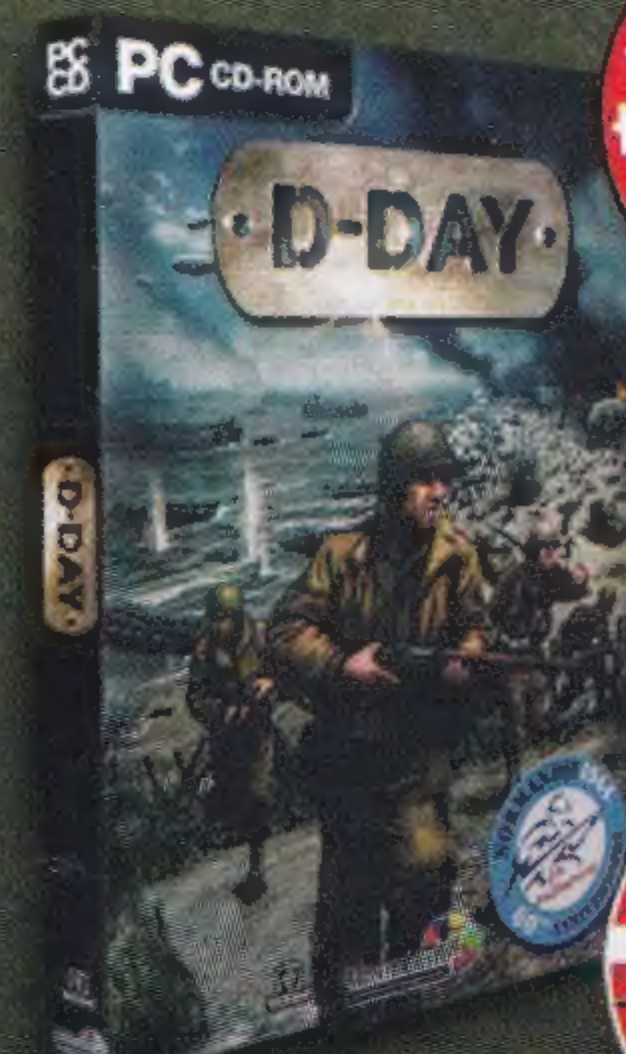
opracowana we współpracy ze stowarzyszeniem weteranów „Normandie Memoire”



- Wciel się w dowódcę Aliantów lądujących na plaży Omaha.
- Rozwijaj doświadczenie dowódców decydujące o losie jednostek!
- Wykorzystaj ponad 60 jednostek, aby odnieść bezwzględne zwycięstwo.
- Używaj historycznych strategii alianckich lub zaplanuj własną taktykę.
- Przeprowadź swoich ludzi cało przez kolejne krwawe bitwy!



- Dynamiczny rozwój kampanii w zależności od postępów w każdej z misji.
- 12 misji w 3 kampaniach w trybie SinglePlayer oraz do 8 graczy w grze wieloosobowej.
- Nieograniczona liczba map w grze sieciowej dzięki intuicyjnemu edytorowi!
- Nowoczesny silnik 3D oferujący szczegółowy model uszkodzeń, rewelacyjne efekty specjalne oraz realistyczne animacje jednostek.
- Zaawansowana inteligencja komputerowego przeciwnika.



www.techland.pl  
sprzedaż wysyłkowa  
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739  
e-mail: sprzedaz@techland.pl





# KRÓLICZKÓW

Stawiam wszystkie oszczędności, że 90% mężczyzn na świecie zapytanych o to, jak wyobrażają sobie raj, miejsce, do którego trafią po pełnym trudów życiu, odpowie bez zastanowienia - tabun nagich lasek, drinki za darmo i pluszowe kanapy, na których można do woli korzystać z tych atrakcji.



**LOAD**  
TEMAT NUMERU TEMAT NUM







**PROBLEM** w tym, że nawet jeśli raj rzeczywiście tak wygląda, każdy facet musi poczekać, by do niego trafić. Każdy, z wyjątkiem jednego. W połowie lat 50 Hugh Hefner, wówczas młodziśnianek, postanowił urzeczywistnić swoją wizję raju jak najszybciej, nie czekając na wizytę Ponurego Żniwiarza. Kolejne lata poświęcił realizowaniu postanowienia i jak każdy ambitny Amerykanin dopiął swego. Dziś żyje w prawdziwym raju na ziemi, a sam jest najbardziej znanym playboyem na świecie. Playboyem jak magazyn i imperium, które stworzył.

## Witaj w pałacu!

Ów raj na ziemi to Pałac (The Mansion), dom Hugh Hefnera, właściciela medialnego imperium Playboy Enterprises. The Mansion to jednak nie domowe ognisko w typowym rozumieniu tego słowa. Setki pięknych, znanych i bogatych szczęśliwców – przyjaciół Hefnera – znają to miejsce jako szaloną imprezownię, w której boskie kobiety spotykają się z wpływowymi mężczyznami, rozmawiając, tańcząc, bawiąc się i kochając. Dla większości zwykłych śmiertelników odwiedzić The Mansion są nieosiągalnym w rzeczywistości marzeniem. Czego jednak nie da się zrobić w rzeczywistości, można osiągnąć w świecie wirtualnym – dzięki nowej grze studia Cyberlore będziesz mógł nie tylko wziąć udział w jednej z niezwykłych imprez w Pałacu, ale również wcielić się w Hugh Hefnera i samemu stworzyć imperium Playboya od podstaw.

Cyberlore to studio znane przede wszystkim z wydanej w 2000 roku gry *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim* i komputerowej wersji kultowej planszowej gry *Risk*. Popularność wcześniejszych produkcji Cyberlore i wysokie oceny, jakie gry te otrzymywały w prasie branżowej, świadczą o tym, że programiści studia doskonale czują się w strategiach i simach. Cyberlore jest również odpowiedzialne za dwa dodatki do symulatora robotów bojowych *Mechwarior 4 (Mercenaries i Black Knight)*, co pokazuje, że również gry z bardziej zaawansowaną, trójwymiarową grafiką nie stanowią dla tego studia problemu. Te doświadczenia okazały się bardzo przydatne w walce o uzyskanie kontraktu na stworzenie gry. Firma Arush, która wykupiła licencję na wykorzystanie marki Playboya, długo szukała odpowiedniego studia do stworzenia gry na niej bazującej i jak mówi jeden z producentów gry, Eric Marcoullier „walka o zdobycie tego tytułu była naprawdę ostrą. Wielu developerów podjęło wyzwanie Arush, przygotowując w rozpisany na papierze projekt gry i wstępne animacje. Myślę, że to co najbardziej nam pomogło to doświadczenia jakie wynieśliśmy z pracy nad *Majesty*, oraz fakt, iż od początku podkreślaliśmy, że chcemy uhonorować, a nie wykorzystywać markę Playboya i wszystko co jest z nią związane”.

## Zbuduj imperium

*Playboy: The Mansion* dużo bardziej niż *Majesty* będzie przypominała jedną z najlepiej sprzedających się gier wszech czasów, czyli *The Sims* firmy Maxis. Podobieństwa między obydwoma grami łatwo zauważyć, oglądając udostępnione przez Cyberlore obrazki i animacje, dopiero bliższe zapoznanie się z ukończoną w połowie października wersją beta pozwala dostrzec istotne różnice. *The Sims* to „gra o życiu”, sim czystej wody, w którym zmywanie brudnych naczyń i sprzątanie w toalecie są równie ważne jak rozrywka i relaks. *Playboy: The Mansion* pozbawiony jest tych najbardziej rutynowych aspektów życia, a poza mechanizmami rozgrywki typowymi dla simów, gra oferuje również sporo możliwości kojarzonych dotąd z tytułami ekonomicznymi, – tycoonami.

Najnowsza produkcja Cyberlore oferować ma dwa tryby rozgrywki – Campaign i Empire. Ten pierwszy to dwanaście połączonych ze sobą misji, przedstawiających najważniejsze wydarzenia z historii magazynu *Playboy* i koncertu, który Hugh Hefner zbudował dzięki jego spektakularnemu sukcesowi. Gra w trybie kampanii rozpoczyna się w momencie, w którym Hugh przygotował już większą część pierwszego wydania magazynu, a zadaniem gracza jest stworzenie ostatniego, szóstego artykułu niezbędnego do zamknięcia numeru. Zadania, jakie staną przed graczami w kolejnych misjach to m.in. rozpoczęcie działalności Fundacji Playboya, wspierającej wolność słowa i swobodę obyczajów lub też uruchomienie strony internetowej Playboycam. Tryb Empire to tryb, który w wielu grach ekonomicznych nosi nazwę „sandbox” – gra nie stawia przed graczem żadnych konkretnych celów, a jedynym wyznacznikiem sukcesu jest w tym trybie suma zdobytych gotówki i liczba wypuszczonych na rynek egzemplarzy magazynu.

## Rednacz graczy

Rozgrywka jest w *Playboy: The Mansion* podzielona na miesiące, ale trwają one tyle, ile uzna gracz – nie ma w grze żadnego zegara, który wyznaczałby tempo rozgrywki. Koniec każdego miesiąca wyznacza przygotowanie kolejnego numeru magazynu, a czas pomiędzy wydaniem i przeznaczone jest na zebranie sześciu materiałów, które zapieczętują numer. W tym celu należy



### PALAC!

W całej historii magazynu *Playboy* istniało tak naprawdę kilka Pałaców. Pierwszy z nich został założony w Chicago przy ulicy State Street, a na jego drzwiach znajdowała się słynna tabliczka z łacińską sekwencją 'Si Non Oscillas, Noli Tintinnare'. Co można przetłumaczyć „nie imprezujesz, nie dzwoń”. Obecnie Hefner rezyduje głównie w *The Mansion* West, który leży w Holmby Hills w Kalifornii. W każdym Pałacu znaleźć się musi Grotto, czyli wypełniona ciepłymi źródłami grota, w której toczą się najbardziej wyuzdane imprezy.

### NATALIE Z OSTATNIEJ CHWILI

Spśród wszystkich króliczków Playboya, które trafiły do gry, jako ostatnia dołączona została Natalie Denning – miss jednego z wydań angielskiej edycji magazynu. Natalie została również oficjalną twarzą gry na Europę, być może więc zawita również do Polski. Inne znane osobistości, które pojawią się w grze, to między innymi Carmen Electra, raper Xzibit i szef działu rockowego wytwórni Columbia/Sony Matt Pinfield.



zatrudnić dziennikarzy i fotografów oraz namówić do współpracy modelki i znane postaci ze świata kultury, sportu lub finansjery. Ważne, by przygotowane materiały były różnicowane – dobry numer *Playboya* to numer, który ma ciekawy temat okładowy, rozkładówkę z piękną miesiącą (*Playmate of the Month*), jeden lub dwa artykuły o aktualnych, gorących tematach oraz jeden lub dwa wywiady ze znakomitościami. Na etapie projektowania zawartości pisma masz dostęp do informacji o czytelnikach i ich zainteresowaniach, dzięki czemu możesz opracować zawartość numeru na podstawie jasno sprecyzowanych danych, a nie własnego widzimisię. Publikowane materiały muszą również stać na wysokim poziomie edytorskim, a jak wiadomo – najlepiej pracują ludzie szczęśliwi i zadowoleni. A więc... Czas na imprezę!!

Pieniądże pozyskiwane z kolejnych wydań magazynu przeznaczasz na rozbudowę Pałacu, różnego rodzaju inwestycje, przede wszystkim jednak na imprezy, dzikie parties urządzane w pomieszczeniach *The Mansion*. To klucz do powodzenia w grze i test twoich towarzyskich umiejętności. Na imprezę możesz zaprosić dowolną liczbę osób znajdujących się w twoim notatniku, ważne jest jednak to, by wszyscy dobrze się bawili – musisz tak dobrać skład balangowiczów, by nie dochodziło między nimi do zatargów i kłótni. Najlepszym wyjściem jest zaproszenie tylko tych osób, które „wykorzystasz” w kolejnym numerze – popularnych gwiazd muzyki, z którymi chcesz przeprowadzić wywiad, młodych aktorów, które planujesz umieścić na rozkładówce, znanego pisarza, który miałby opublikować u ciebie swoje nowe opowiadanie. Podczas bibki krążysz pomiędzy gośćmi, dbając o zaspokajanie ich potrzeb – częściejś drinkami, zabawiasz rozmową, zapoznajesz z króliczkami *Playboya*. Jeśli wszyscy wrócą do domu zadowoleni, łatwiej będzie ci namówić gości, by wzięli udział w kolejnym numerze, możesz też liczyć na to, że przygotowane z nimi materiały będą stały na wysokim poziomie.

## — Ściągnij stanik, mała!

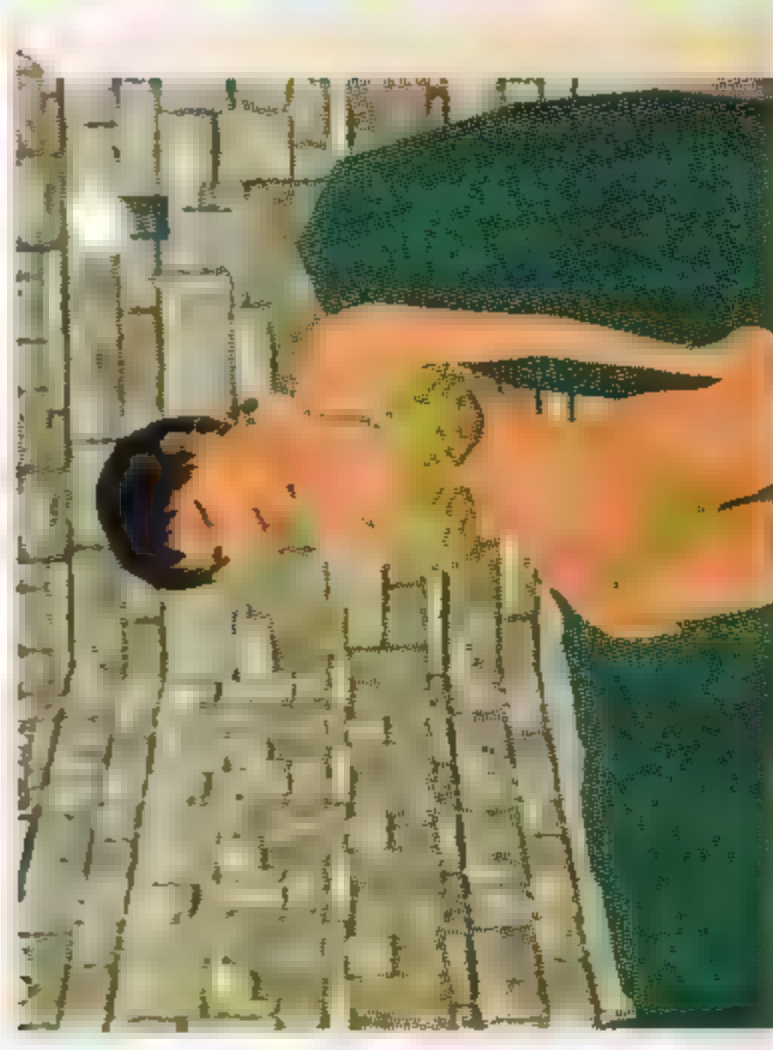
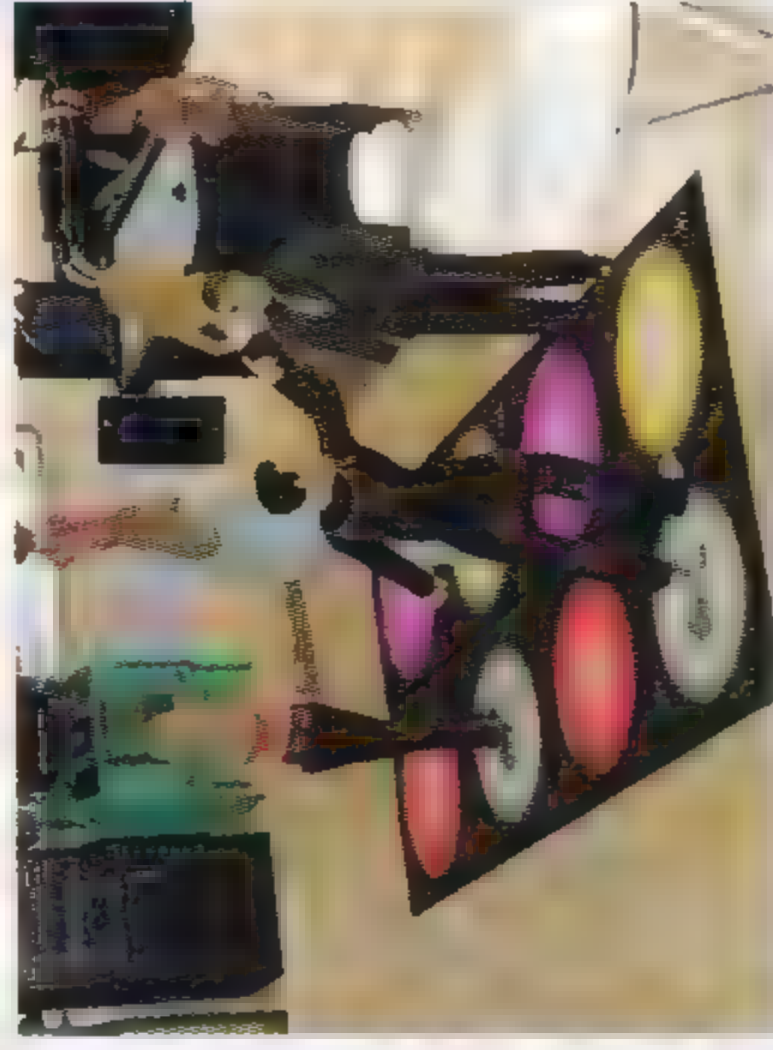
Najważniejszym materiałem w każdym numerze jest jednak zawsze rozkładówka, czyli sesja zdjęciowa z udziałem pięknej modelki. W grze występuje ponad pięćdziesiąt autentycznych króliczków *Playboya*, które pojawiały się na łamach magazynu od lat 50 aż do dnia dzisiejszego. Twórcy gry chcą pokazać „ponadczasowość dzieła Hugh Hefnera” (to prawdziwie słowa Erica Marcoulliera!!!), zdecydowali się na umieszczenie ich wszystkich obok siebie, oczywiście w „szczytowej formie”, czyli z takim wyglądem, jaki prezentowały na łamach magazynu. Dzięki temu będziesz mógł poderwać równocześnie Donnę Michelle i Melindę Windsor (najpiękniejsze *Playmate* z lat 60-tych), Petrę Verkaik (to jedno z najnowszych odkryć Hefnera) i Carmellę DeCesare (najmocniejsza kandydatka do tytułu *Playmate* Roku 2004).

Atrakcją gry będzie na pewno fakt, że gracz sam będzie mógł brać udział w sesjach zdjęciowych (oczywiście za, a nie przed obiektywem 📷). Co prawda, efekt



# LOAD

TEMAT NUMERU TEMAT NUM



## PLAYBOY HUGH HEFNER

Playboy to Hugh Hefner, a Hugh Hefner to Playboy – o tym wiedzą wszyscy. Ten starszy pan skończył w tym roku 78 lat, ale wigoru może mu pozazdrościć niejeden dwudziestolatek. Hugh ma obecnie sześć dziewczyn, a imprezy w jego posiadłości odbywają się co weekend. Na co dzień Hugh Hefner chodzi w piżamie i pije mnóstwo Pepsi (po zawale serca w 1985 roku tylko dietetyczną). Mało kto wie, że Hugh był dwukrotnie żonaty. Pierwszą żonę poznał jeszcze przed rozpoczęciem działalności wydawniczej, a rozwiódł się z nią pięć lat po założeniu magazynu. Drugą jego żoną to jedna z najpiękniejszych *Playmate* w historii magazynu, Kimberley Conrad, z którą jest w separacji od 1999 roku. Z obu małżeństw ma czwórkę dzieci – dwójkę synów i dwie córki.





sesji i jej atrakcyjność dla czytelników zależą od tego, czy fotograf i modelka zostaną dobrani pod względem charakteru i temperamentu, ale możliwość samodzielnego popstrykania fotek na pewno ucieszy wielu graczy. Podczas sesji można wydawać modele polecenia, sugerować pozycję i wykorzystywane rekwizyty, a także operować obiektywem aparatu, tzn. przybliżać obraz, kadrować fotki itd. Niestety, modelek nie da się rozebrać do całkowitego rosołu, najostrożniejsze ujęcia w grze będą ujęciami „topless w majteczkach”. Co ciekawe, w grze przedstawione zostaną również sceny zbliżeń pomiędzy króliczkami a Hefnerem i gośćmi pałacu, należy się jednak spodziewać, że zostaną one mocno ocenzurowane, twórcy gry chcą bowiem, by była ona dozwoloną już od lat 15.

## **— Budujemy nowy dom...**

Sesje zdjęciowe, imprezki, rozmowy z gwiazdami będą stanowić najważniejszą część gry, jednak nie przez przypadek w jej tytule znajduje się słowo *Mansion*. Pałac będzie drugim, obok Hugh Hefnera, bohaterem gry, a jego rozbudowa jednym z najważniejszych obowiązków gracza. Pierwszy scenariusz trybu kampanii rozpoczyna się w momencie, w którym Hugh ma tylko skromną willę z jedną sypialnią - pierwsze zarobione pieniądze będą więc szły na dobudowę i wyposażenie nowych pomieszczeń. To o tyle ważne, że scenografia, w jakiej pozować będą modelki, oraz wystroj pomieszczeń, w których toczyć się będą imprezy, wpływa na atrakcyjność sesji i powodzenie balanki.

Jak szacują twórcy gry, *Playboy: The Mansion* będzie zawierał tyle elementów konstrukcyjnych i sprzętów użytkowych, ile było ich w oryginalnym *The Sims* z pierwszymi dwoma dodatkami. Pałac podzielony jest na sześć obszarów – parter; piętro, basen, ogród, podjazd i domek dla gości – a każdy z nich możesz dowolnie przebudowywać i urządzać. Jedynym ograniczeniem są twoja wyobraźnia i zapasy posiadanej gotówki. By zapewnić grze jak największy realizm, ekipa Cyberlore wybrała się na wycieczkę do prawdziwego Pałacu i spędziła w nim kilka dni, dokumentując wszystko setkami zdjęć. Podobno walka o to, kto odwiedzi Hugh Hefnera w jego siedzibie, była wśród członków zespołu pracującego nad grą bardzo zażarta, a ci szczęśliwcy, którzy ostatecznie pojechali do The Mansion, musieli radzić sobie z dużą zazdrością ze strony kolegów. Nic dziwnego...

## **— Gorący karnawał**

Według pierwszych założeń, gra *Playboy: The Mansion* miaaby ukazać się w ostatnim kwartale 2004 roku, jeszcze przed świętami. Ubi Soft, międzynarodowy wydawca gry, postanowił jednak przesunąć jej premierę na początek 2005 roku, by – zgodnie z oficjalnym oświadczeniem prasowym – „przygotować grę najlepszą z możliwych”. Na zaproszenie na imprezę do The Mansion musimy więc jeszcze trochę poczekać, ale początek przyszłego roku i karnawał zapowiadają się dzięki temu niesamowicie gorąco...







To będzie wybuchowa mieszanka dla damy serca Larry'ego.

O skuteczności monologu bohatera zadecydujesz ty sterując... plemnikiem.

Jest też coś polane ostrym sosem chilli. Dla brutalni.

Gra straciła dużo z przygody, zyskała wiele ze zręcznościówki. To już nie to samo...

Ale dziś gorąco!

# Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Goło i wesoło

Testowano na...PC...

## METRYCZKA

Producent: High Voltage Software  
Dystrybutor: Sierra Inc.  
Cena: 99 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: akcja/przygoda  
Multiplayer: nie

### GRAFA 16/20

PEŁNE, rotujące wokół głowy 3D, robi wrażenie!

### MUZA 7/10

NIEŻLE dźwięczy.

### MIÓD 12/50

JAK DLA MNIE, każdy miś będzie miał go dość!

### DŁUGOŚĆ 15/20

15 DZIEWCZĄT na pewno ci wystarczy.

16+7+42+15=.....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIII 800 MHz, 128 MB RAM,  
karta graficzna 16 MB

**MIŁOŚĆ** na fali (siódma gra z serii o Larrym) była jakby wisienką na torcie. Chyba najlepszą grą z cyklu (w moim przekonaniu) i jak się później okazało ostatnią, przy której pracował Al Lowe, współtwórca sukcesu nieudanego podrywacza Larry'ego. Wiele mówiło się o kolejnej części gry Larry 8: Lust in Space, ale ostatecznie ten projekt został zawieszony. Latka mijała, Larry się starzał i już tylko najbardziej zatwardziali weterani wiejskich dyskotek w Limanowej próbowali poderwać z Lefferem jakąś laskę.

### M jak miłość

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE nie pojawiło się na świecie nagle, ale było zwiastowane już dawno. Jeśli jeszcze tego nie wiecie (nie wiecie?!), nowym bohaterem gry jest Larry Lovage, dla którego Leffer jest nie tylko wujkiem ale i świetlistym przykładem, że eeee... piękno bierze się nie z urody fizycznej, a bogatej osobowości. Swoją drogą, wujek Leffer towarzyszy nam cały czas podczas gry jako swego rodzaju anioł stróż. Podpowiada młodemu, co należy zrobić z panną, która wypita już kilka głębszych, odzywa się w chwili, gdy trzeba zabłysnąć lub ruszyć ostro do ataku. Młody Lovage, który właśnie zaczyna naukę na którymś z amerykańskich uniwersytetów, ma spore pole do popisu. Wiadomo, masa studentek, akademik, imprezy do białego rana. Są też jednak obowiązki, trzeba zdać kilka ważnych egzaminów. Ale to przecież nie będzie problem. Profesorem jest kobieta, wcale niebrzydka kobieta...

### Ars amandi

W sumie mamy w grze 15 dziewcząt, które możemy poddać sztuce uwodzenia. Czy na któreś będzie można pocwiczyć coś więcej?

Tego wam oczywiście nie powiem. Dodam tylko, że lubujący się w piżmakach i kangurzych łapkach na słodko Australijczycy przybili grze znaczek RC (Refused Classification), co oznacza, że nikt tam Larry'ego nie zobaczy na oczy. Niestety! Na pozostałych kontynentach jest niewiele lepiej. Gorących scen było zdaje się sporo, pojawiły się protesty i Vivendi Universal opóźniło premierę o kilkanaście dni, aby na szybko wyciąć hot kawałki i dostać lepszą plaketkę ESRB. EFEKT JEST TAKI, ŻE DO GIERKI MOGĄ ZASIAĆ RÓWNIEŻ MŁODSZE ROCZNIKI, ALE GRA STRACIŁA IKRĘ. Właściwie nie jest tak źle, bo przecież nie chodzi o to, aby na ekranie monitora oglądać hard porno, ale i tak wyobraźnię graczy rozpała przede wszystkim to, co wycięto, a nie to, co zostało! Pozostaje mieć tylko nadzieję na jakąś wersję reżyserską, a może patche to gry.

### Podróbka Don Juana

Niestety formuła przygodówki została praktycznie zupełnie zarzucona. Larry sam wie, co ma mówić, a o tym, na ile skuteczna będzie jego gadka, decyduje to, jak ty sobie poradzisz w prostej grze zręcznościowej. WYGLĄDA TO TAK, ŻE NA EKRANIE, KIEDY NASZ ZŁOTOUSTY ZACZYNA MONOLOG, POJAWIA SIĘ OKIENKO, W KTÓRYM... STERUJEMY PLEMNIKIEM (SIC!). Można nim jeździć w górę i w dół. Właściwie to trzeba, bo tylko wówczas "statek" uniknie różnorakich przeszkód. Jakie to przeszkody - naprawdę wstyd pisać. Jeśli nie utrafisz, Larry puści w trakcie rozmowy wiatry, co oczywiście znacznie utrudni mu prowadzenie lekkiego, zabawnego dialogu. Są też inne warianty jego niestosownego zachowania.

### Zabawy kupa

Kolejne zabawy, w których musimy się wykazać, są równie oryginalne, np. rzucanie monet do kubka. Generalnie nie jest dobrze z warstwą fabularną. Larry koniecznie chce się dostać do randki w ciemno (nabór do programu prowadzi seksowna pani z telewizji), a w tym celu musi skolekcjonować odpowiednią ilość "dowodów uczucia", coś a la coins w SIMPSON: HIT & RUN. I tak ze świetnej gry przygodowej mamy teraz zręcznościówkę z dość rozbudowanym scenariuszem.

### Randka w ciemno

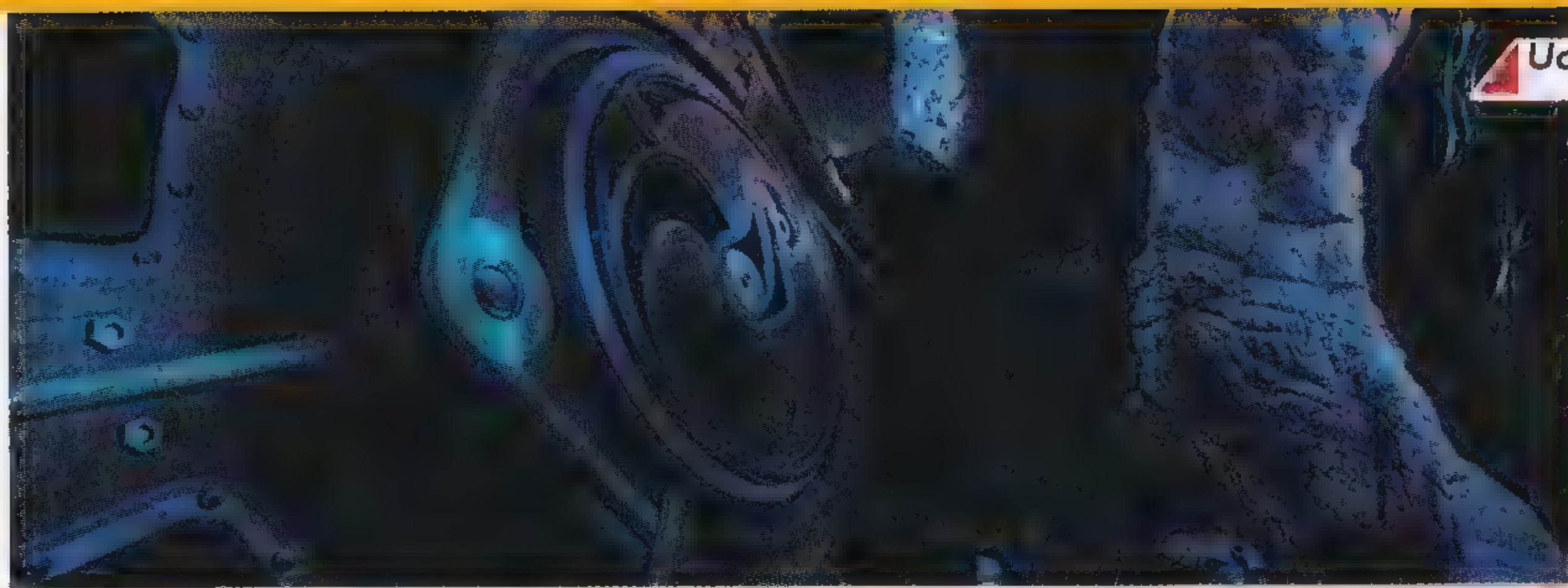
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE to po prostu zupełnie inna gra i mimo że bohater wygląda podobnie - zwyczajnie nie ma tu już ani tego klimatu, ani tych mocnych dialogów, a nawet opcji, która pozwalała samodzielnie testować elokwencję Larry'ego na potencjalnych wybrankach jego... ekhem... serca. Na plus - gra jest niezła graficznie. Wygląda dobrze, a dziewczęta nawet lepiej niż dobrze. Ich ciała są gładkie i okrągłe gdzie trzeba, poruszają się płynnie, pewne "szczegóły" ładnie podskakują lub jeśli wolicie, kołyszą się. POWIEM TAK. JEŚLI NAPRAWDĘ ODDZIELICIE GRUBĄ KRESKĄ WYCZYNY WUJKA LEFFERA (JAKOŚ TO PODOBNE DO LEPPERA, NIE UWAŻACIE?) I PODEJDZIECIE DO GRY Z DUŻĄ WYROZUMIAŁOŚCIĄ - ZABAWA BĘDZIE SETNA. Ta gra bawi i śmieszy, czas mija przy niej szybko. To rzetelny kawałek rozrywki, która wystarczy wam na kilka długich zimowych wieczorów.

\_kpt. Odynieć

## ALTERNATYWY

Escape from Monkey Island  
Świetna "klasyczna" przygodówka młodego pirata z Małpiej Wyspy. Piraci, poszukiwacze przygód, morskie potwory. Masa zagadek, wisielczego humoru. Gra ma już 4 lata.





Uch...!



Aaaaaa...!



Ech...!

# Myst IV: Revelation

Przenieś się na tamten świat...

**ZACHWYT.** To uczucie towarzyszy ci od pierwszej chwili, kiedy zainstalujesz i wreszcie uruchomisz *Myst IV*. Świat, w którym toczy się akcja tej gry, zapiera dech w piersiach egzotyczną, wyrwaną z bajkowego snu urodą. To właśnie to odczucie, które musiało towarzyszyć graczom, dekadę temu uruchamiającym na pierwszych, wtedy wciąż jeszcze okropnie drogie, odtwarzaczach CD pierwszą część tej wirtualnej sagi. To inny, piękniejszy świat, zaklęty i zamknięty na dwóch płytach DVD (i ośmiu gigabajtach pojemności twardego dysku przy pełnej instalacji!!!).

## Zapomnij o jesieni

Oprawa graficzna i dźwiękowa to największy atut gry. I to nawet mimo że *Revelation* to dla serii krok wstecz pod względem technologicznym – poprzednia część sagi, *Uru: Ages Beyond Myst*, była w pełni trójwymiarowa, z możliwością swobodnego poruszania się, w tej odsonie zaś przemieszczasz się skokowo pomiędzy ściśle wyznaczonymi punktami-lokacjami. Ograniczenie to jednak pozwoliło grafikom skoncentrować się wyłącznie na widokach – i zmysłowych wrażeniach – jakie czekają na ciebie w czterech światach gry. Są to kolejno Tomahna, zagubiona między wzgórzami kraina, w której zaczynasz przygodę, pokryty bujną roślinnością Haven, w którym buszują pradawne stwory, niezwykle, smagane wiatrem Spire, oraz Serenia, najpiękniejsze i najbardziej eteryczne miejsce w grze. Każdy ze światów nie

tylko inaczej wygląda, zmienia się również styl zagadek, które będziesz w nich rozwiązywał. Cechą wyróżniającą serię *Myst* było zawsze nieśpieszne tempo rozgrywki, w *Revelation* podkreślone spokojną, ambientową muzyką, której można by słuchać nawet w ramach relaksu po ciężkim dniu. Gra powstawała w Montrealu, mieście, którego mieszkańcy szczycą się francuskim wyczuciem smaku i w pewnym sensie ta kojarzona z Francją elegancja i klasyczny zmysł estetyki są w grze wyczuwalne. **JĘŚLI SZUKASZ KOMPUTEROWEJ APLIKACJI, KTÓRA POZWOLI CI ODERWAĆ SIĘ OD SZAREGO WIDOKU ZA JESIENNYM OKNEM, MYST IV JEST NAJLEPSZĄ TAKĄ PRODUKCJĄ DOSTĘPNĄ W SKLEPACH.**

## Trudno, najtrudniej, Myst

Gorzej, jeśli chcesz znaleźć grę, którą ukończysz w jeden wieczór. Seria *Myst* zawsze była znana z wysokiego poziomu trudności i *Revelation* nie jest tu wyjątkiem. Dostępny w grze system pomocy, ukryty w menu pauzy, nigdy nie podaje rozwiązania łamigłówki na tacy, a sporo zagadek to logiczne łamigłówki nie dość, że złożone same w sobie, to jeszcze z rozwiązaniami bazującymi na wskazówkach, jakie zbierasz w kilku miejscach świata gry, niekoniecznie w pobliżu lokacji, w której zagadka się znajduje. W zmaganiach z takimi wyzwaniem pomagają aparat fotograficzny, którym możesz utrwalić właściwie wszystko, co widzisz – np. dziwne symbole wyrzeźbione w kamieniu

– ale nie rozwiązuje to sprawy do końca, bo **MYST IV ZASYPUJE TWOJE ZMYŚŁY OBRAZAMI I DŹWIĘKAMI, KTÓRE ZDAJĄ SIĘ INTERESUJĄCE I BYĆ MOŻE W PRZYSZŁOŚCI PRZYDATNE.**

Tymczasem tylko część z tych potencjalnych wskazówek ma rzeczywistą wartość, a umiejętność odróżniania tego, co ważne, od tego, co tylko intrygujące, to podstawowy talent, jaki musi wykształcić w sobie gracz siadający do tej produkcji. Trzeba jednak przyznać, że każda zagadka jest logiczna, każda mocno osadzona w realiach świata gry, każda daje ogromną satysfakcję, kiedy już znajdziesz jej rozwiązanie. Co by nie mówić, w grach przygodowych to właśnie to jest najważniejsze.

## Przeżyj to sam

Pierwsza część serii *Myst* była rewolucją i rewelacją, zupełnie nowym przeżyciem, którego gracze wcześniej nie mieli możliwości doświadczyć. Kolejne części gry, choć udane, wyraźnie były jedynie próbą wykorzystania niesamowitej popularności pierwowzoru. **REVELATION TO PIERWSZA GRA W PEŁNI GODNA ORYGINAŁU – NIE JEST CO PRAWDA REWOLUCJĄ, ALE TO JEDYNA CHYBA NA RYNKU POZYCJA, KTÓRA W TAK SMAKOWITY I ELEGANCKI SPOSÓB ZNIEWAŁA ZMYŚŁY GRACZY.** *Myst IV* to rozrywka wysokiej klasy, konkurent *Syberii II* w walce o tytuł przygodówki roku.

\_Dr Szymek

# CRACK

CENZJE RECENZJE RECENZJE

Cześć!  
Znowu mnie  
wstawili do  
Virusa!

Myst IV: Revelation

## METRYCZKA

Producent: Ubi Soft  
Dystrybutor: Cenega  
Cena: 119,90 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: przygodowa  
Multiplayer: nie

## GRAFA 19/20

**PORYWAJĄCA GRAFIKA**  
– inaczej nie można tego wyrazić. Choć technologicznie *Myst IV* odstaje od *Dooma III*, tak pięknych krajobrazów nie znajdziecie w żadnej innej produkcji.

## MUZA 9/10

**DOSKONAŁE DOPASOWANIE** do nieśpiesznego klimatu gry ambientowa muzyka i świetna gra aktorów w kwestiach dialogowych. Bomba!

## MIOD 40/50

**GRA JEST TRUDNA**, ale warta zaangażowania. Momentami może irytować, ale doświadczeni fani przygodówek będą wniebowzięci.

## DLUGOŚĆ 17/20

**GRA DŁUGA NIE TYLKO DLATEGO, ŻE TRUDNA.** Zanim dojdiesz do końca, twoje szare komórki będą wyczerpane jak po maratonie...

19+9+40+17=

**SPRAWDŹ TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIII 700 MHz, 128 MB RAM,  
karta graficzna 32 MB

ALTERNATYWY

Syberia II

Druga warta uwagi przygodówka tego roku, równie oszałamiająca jak *Myst IV*, jeśli chodzi o przedstawianie niezwykłych, fantastycznych światów.



4 Niektóre rodzaje tortur mrożą krew w żyłach.

Testowano na...PC...

## METRYCZKA

Producent: Elixir Studios  
Dystrybutor: Vivendi Universal  
Cena: 119.90 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: strategiczna  
Multiplayer: nie

GRAFA 17/20

TRÓJWYMIAROWA GRAFIKA bez oszałamiających efektów, za to w świetnym stylu!

MUZA 9/10

KLIMACIK FILMÓW SZPIEGOWSKICH zachowany w 100%. Przydałby się wydany oddzielnie soundtrack, poważnie!

MIOD 40/50

WCIĄGAJĄCY, nietypowy sim z dużym humorem i ciekawym tematem – grywalność kładzie tylko kilka niedopracowanych pomysłów.

DLUGOŚĆ 12/20

TYLKO JEDNA KAMPANIA. Długa – ale to jednak za mało.

17+9+40+12=

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIII 800 MHz, 128 MB RAM,  
karta graficzna 32 MB

# Evil Genius

## Buahahahahahahaha!!!

### TELEWIZJA POLSKA,

emitując co tydzień kolejne filmy o przygodach agenta Jamesa Bonda, świetnie – choć nieświadomie – przygotowuje nas do gry *Evil Genius*. Gry, w której wcielasz się w Geniusza Zła – potężnej, szatańsko inteligentnej postaci, która marzy o przejęciu władzy nad światem. Dodaj do tego kolorową oprawę graficzną, ironicznie pompatyczną muzykę – a wszystko oczywiście w stylu lat 60 – i dostaniesz ogólny obraz gry, jaką *Evil Genius* jest.

### Oto moja jaskinia, złotko!

Rozgrywkę w *Evil Genius* prowadzisz na dwóch poziomach. Pierwszy z nich to tropikalna wyspa, na której znajduje się twoja podziemna baza, drugi to mapa świata, na której planujesz podstępne uczynki. WIĘKSZĄ CZĘŚĆ CZASU, PRZYNAJMIENIEJ W POCZĄTKOWEJ FAZIE ZABAWY, SPĘDZISZ ROZBUDOWUJĄC SWOJĄ SIEDZIBĘ, PRZEDSTAWIONĄ W MIŁYM DLA OKA WIDOKU 3D. TEN ELEMENT GRY BARDZO PRZYPOMINA KLASYCZNĄ GRĘ *DUNGEON KEEPER* – podobnie jak w tamtej produkcji, wyznaczasz tu miejsce na najróżniejsze pomieszczenia, dbasz o potrzeby podwładnych, bronisz bazy przed atakami, wysyłając do walki własnych ludzi lub zakładając podstępne pułapki. Wybór pomieszczeń jest zróżnicowany – zaczynając od kwater mieszkalnych, przez sale treningowe, chłodniarki na ciała zabitych i laboratoria naukowe aż po salę przesłuchań i twój własny, wystawny gabinet. Zarządzanie bazą odbywa się dość sprawnie, chociaż zastosowany w grze system „tagów” nie zawsze się sprawdza. Przykładowo – kiedy w pobliżu bazy pojawi się agent sił sprawiedliwości, oznaczasz go tagiem, który strażnikom podpowiada, że mają go np. pojąć. Jeśli jednak agent ten wejdzie do twojej siedziby, a ty tego nie zauważysz i nie zaznaczysz go tagiem, twoi podwładni zazwyczaj ignorują intruza i pozwalają mu swobodnie buszować po korytarzach (!!!). To rozwiązanie, które uznać niestety należy za błąd programistów.

### Świat jest mój

Druga płaszczyzna, na której rozgrywa się *Evil Genius*, to podzielona na kraje mapa świata. Tutaj wyznaczasz, jakich swoich ludzi, w jakiej

liczbie i dokąd wysyłasz. Na miejscu mogą oni wykonywać jedną z trzech czynności – ukrywać się, kraść (co daje ci stały przyrływ gotówki) lub „knuć”. Ta ostatnia czynność pozwala na odkrycie potencjalnych „acts of infamy”, czyli „złowrogich uczynków” – mogą to być np. ograbienie biblioteki naukowej, szantażowanie prezydenta itd. By doprowadzić do któregoś z tych paskudztw, musisz jednak wysłać do danego kraju odpowiednią liczbę ludzi – zwykłych podwładnych (workers), podwładnych wyszkolonych lub „henchmen”, czyli agentów stojących po stronie zła, pełniących funkcję twojej prawej ręki. Konieczność przechodzenia pomiędzy dwoma poziomami gry ma konsekwencje dla rozgrywki – kiedy jesteś w jednym widoku, w drugim cały czas coś się dzieje, co może prowadzić do niemiłych niespodzianek, kiedy nagle okazuje się, że twoi ludzie w Indonezji gryzą piach. GRA JEST JEDNAK ZAPROJEKTOWANA NA TYLE DOBRZE, ŻE NIE ODCZUWASZ TEGO JAKO NIESPRAWIEDLIWOŚĆ. A twórcom *Evil Genius* należy się brawa za sposób, w jaki połączyli i zrównoważyli ze sobą wszystkie nietypowe, świeże pomysły, które znalazły się w grze.

### Geniusz Zła?

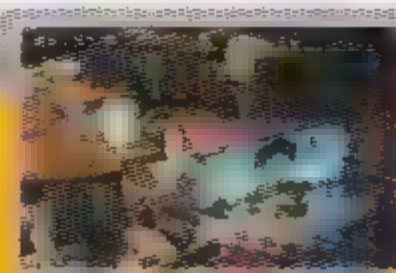
Jest jednak w grze kilka pomysłów wyraźnie niedopracowanych, jak choćby sama postać Geniusza Zła. Choć na początku gry wybierasz jedną z trzech diabolicznych postaci, wybór ten nie ma właściwie żadnego wpływu na rozgrywkę, a i sam Geniusz nie jest w niej wystarczająco wykorzystany. Jedyne, do czego się przydaje, to wpływ na morale podwładnych – wiadomo, pańskie oko konia tuczy, jeśli więc jesteś w pobliżu, pracują oni bardziej wydajnie. Również idea budowania na wyspie hoteli, które mają odciągać uwagę turystów od twoich podstępnych knowań, nie została wystarczająco rozwinięta i wydaje się czymś, co twórcy gry dołączyli tuż przed wypuszczeniem jej do tłoczn. MINUSEM GRY JEST RÓWNIEŻ FAKT, ŻE MA ONA TYLKO JEDNĄ KAMPANIĘ I PO JEJ UKOŃCZENIU RACZEJ NIE WRÓCISZ JUŻ DO PLANÓW PODBOJU ŚWIATA! Aż do *Evil Genius 2*...

Mgr Grac

4 To wszystko może być twoje!

4 Geniusz Zła w najbardziej uroczej postaci.

Zmieszanie, nie wstrząśnięte.



### ALTERNATYWY

Dungeon Keeper 2

Tak naprawdę to niemal to samo – tyle tylko, że postać Geniusza Zła zastępuje Zło Wcielone, a realia filmów szpiegowskich – podziemny świat fantasy.



**CRACK**  
CENZJE RECENZJE RECEN

Star Wars: Battlefront

# Star Wars: Battlefront

## Battlefield Star Wars

Testowano na... **PC** ...

### METRYCZKA

Producent: LucasArts  
Dystrybutor: LEM  
Cena: 169 zł  
Platforma: PC, PS2, XBX  
Gatunek: FPS (online)  
Multiplayer: tak (32 os. PC, 24 - XBX, 16 - PS2)

GRAFA **15/20**

**AUTORSKA TECHNOLOGIA PANDEMIC.** Świetne scenerie zwłaszcza Kamino, Geonosis, Theed, Endor, niezłe modele i animacje.

MUZA **9/10**

**KLASYCZNE UTWORY JOHN WILLIAMS.** Marsz Imperialny nieodmiennie rządzi!

MIÓD **42/50**

**WYOBRAŹ SOBIE BATTLEFIELD 1942 W ŚWIECIE STAR WARS.** A teraz otwórz oczy i patrz...

DLUGOŚĆ **20/20**

**JEŚLI TYLKO LUCASARTS PÓJDZIE DROGĄ ELEKTRONICZNO** i zostawi Battlefront samemu sobie - nie będzie mieć końca!...

15+9+42+20=

**SPRAWDŹ TO!**

### ROK 2003, maj, targi E3.

Z łzami w oczach odczytuję raz po raz informację prasową, w której LucasArts obiecuje fanom Star Wars sieciowego first-person shootera w stylu Battlefield 1942. Łzy biorą się stąd, że w mojej wyobraźni rozgrywa się już finalna bitwa Galaktycznej Wojny Domowej. Ta, w której wierni poddani Imperatora wytną ostatecznie raka toczącego Galaktykę - separatystów zwanych się Sojuszem Buntowników... Rok 2004, październik. Z łzami w oczach wpatruję się w napis na ekranie monitora informujący, że wojska imperialne odniosły porażkę na Hoth, do czego przyczynił się walenie młody Jedi nazwiskiem Skywalker. Zagryzam wargi i czekam na wczytanie ciągu dalszego trybu Podboju Galaktyki, z mocnym postanowieniem przeniesienia go do krainy błękitnych fantomów...

### 4 strony Mocy

Star Wars: Battlefront, dzieło Pandemic Studios (Star Wars: Clone Wars, Full Spectrum Warrior), to - mówiąc najprościej Battlefield 1942 w uniwersum Star Wars. **TWÓRCY BEZCEREMONIALNIE „POŻYCZYLI” SPRAWDZONY JUŻ PRZEPIS (SYSTEM BILETÓW, ZRÓZNICOWANIE KLAS, POWSZECHNE WYKORZYSTANIE POJAZDÓW), WYMIENIAJĄC JEDYNIENIE JEGO SKŁADNIKI - Z HISTORYCZNYCH NA TE ISTNIEJĄCE JEDYNIENIE W FILMACH STAR WARS.**

I tak, w grze istnieją aż cztery armie - po dwie na każdą z trylogii. Niestety, decyzją twórców nie sposób mieszać „trylogii” (tej oryginalnej - IV-VI i tej nowej - I-III) i na polach bitew spotkać się mogą jedynie siły Separatystów (głównie Federacji Handlowej) z armią klonów Republiki bądź też udający żołnierzy Buntownicy ze Szturmowcami Imperatora Palpatine'a.

### 3 tryby single player

Battlefront rozgrywać można w trzech trybach, zarówno w Internecie (do 32 osób na PC, 24 na Xbox, 16 na PS2), jak i LAN-ie (tylko PC), jak split-screenie (tylko konsole) oraz w

trybie single player, w którym przeciwników udaje AI, czyli boty. Pierwszy z trybów single player - Instant Action, wymaga jedynie wyboru armii i scenerii (z 16 map wykrojonych na powierzchni 10 planet, w tym Tatooine, Yavinie IV, Hoth, Endorze, ale także np. Kashyyyku czy pochodzącej z Episode III: Revenge of the Sith Rhen Var). Tryb Historical Campaign zabierze graczy w podróż po bitwach obydwu trylogii, np. od Tatooine po Endor. Interesujące przy tym, że dbający o polityczną poprawność komputer w pewnym punkcie kampanii zrywa graczowi hełm szturmowca z głowy i wciska go w przepocone buty Rebeliantów. **NAJCIKAWSZY Z TRYBÓW SINGLE PLAYER JEST GALACTIC CONQUEST, POZWALAJĄCY WRESZCIE RZECZYWIŚCIE OPANOWAĆ GALAKTYKĘ!** Jego sensem jest podbój kolejnych wskazanych planet - ściślej: dwóch map składających się na planetę. Istotny jest jednak przy tym przebieg poprzednich bitew, gdyż kontrolowane planety dają określone korzyści, np. wsparcie potężnego NPC-a Jedi (Hrabia Dooku-Mace Windu, bądź też ojciec i syn Skywalkerowie), lepszą celność czy regenerowanie zdrowia sprzymierzeńców.

### 2 funkcje szczególne

Nie sposób jednak nie przyznać, że Star Wars: Battlefront zaczyna żyć pełnią życia dopiero

w Internecie. Dopiero tu, w starciu z innymi żywymi zaczyna liczyć się stosowanie taktyki, wykorzystanie możliwości zróżnicowanych klas (np. pilota, który prócz zdolności naprawiania używanego pojazdu wpiera sprzymierzeńców pojemnikami z bactą i amunicją). Tu także w pełni odczuć można moc pojazdów - zwłaszcza tych największych, jak republikańskie AT-PE czy imperialne AT-AT. Warto wspomnieć przy tym, że wśród ćwierci setki pojazdów obecnych w grze zasiąść można także w kokpicie republikańskiego gunshipa, ale także myśliwca Jedi czy Federacji handlowej, a także symboli Galaktycznej Wojny Domowej - X-Winga i TIE Fightera!

### 1 jasna przyszłość

Star Wars: Battlefront to gra godna uwagi każdego fana sieciowych first-person shooterów. Jeśli jest przy tym fanem Star Wars - tym lepiej, gdyż to pozwoli mu nie zauważyć kilku drobnych niedociągnięć wynikających bez wątpienia z chęci „podpięcia” gry pod premierę wersji DVD Oryginalnej Trylogii Star Wars. Miejmy jednak nadzieję, że LucasArts nie zrezygnuje ze wspierania swej najnowszej gry Star Wars i Battlefront znacząc będzie początek serii równie udanej i równie uznanej jak Battlefield. Bo Moc jest z nimi. Zawsze.

\_Hugo Cojones

ALTERNATYWY

Battlefield 1942 Naturalnie Battlefield 1942 lub Battlefield: Vietnam. Ale tylko wtedy, gdy nad moc Star Wars przekładasz realia historyczne.



# CRACK

RECENZJE RECENZJE RECENZJE

Full Spectrum Warrior

# Full Spectrum Warrior

Całe spektrum wojny



Kadr jakby żywcem przeniesiony z Helikoptera w Ogniu.



Grafika stoi na najwyższym poziomie.

## METRYCZKA

Producent: Pandemic Studios  
Dystrybutor: CD Projekt  
Cena: 99,90 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: taktyczna  
Multiplayer: tak

GRAFA 17/20

BARDZO DOBRA, czy jak spodki.

MUZA 7/10

ZARÓWNO DŹWIĘKI, jak i podkład muzyczny na wysokim poziomie.

MIÓD 44/50

BECZUŁKA MIODKU, dobry!

DŁUGOŚĆ 14/20

DOŚĆ DŁUGA, ale po ukończeniu już się nie przyda.

17+7+44+14=192

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIII 1 GHz, 256 MB RAM,  
karta graficzna 64 MB

## GIERA

dla maniaków, którzy z chęcią znaleźliby się w Helikopterze w ogniu. Już rodowód Full Spectrum Warriora wiele mówi, czego możecie się po niej spodziewać. Gra powstawała początkowo na zamówienie wojska (USA). Sony starało się spełnić wszystkie oczekiwania i zachcianki armijnych specjalistów, ale ostatecznie okazało się, że jest to... niemożliwe. Wydatki na projekt rosły w postępie geometrycznym, nowe żądania wojskowych również. Ktoś wreszcie powiedział „dość”, wojsko dostało figę z makiem, a my za to możemy się cieszyć jednym z najbardziej zaawansowanych symulatorów pola walki.

## Na poligonie

GIERA JEST CIĘŻKA I BEZ MP40 I GŁĘBOKO NASUNIĘTEGO HEŁMU NA OCZY LEPIEJ DO NIEJ NIE PODCHODŹCIE. Na początku wiele trudu i znoju kosztuje przebicie się przez tutorial, ale jest to konieczne, bowiem bez tego nie macie szans w grze. Choćby standardowe klawisze WSAD - tutaj również ich używamy, a jakże, ale nie do sterowania postacią, lecz... wydawania rozkazów.

## 8 wspaniałych

Pod komendę dostajemy 8 żołnierzy, ale rola gracza jest nieco inna niż standardowe obowiązki dowódcy. Przede wszystkim nie wcielamy się w określoną postać, tylko jakby ducha. GRACZ! MOŻE SPOJRZEC Z WIDOKU KAŻDEGO Z CZŁONKÓW DRUŻYNY, ALE NIE POKIERUJE BEZPOŚREDNIO JEGO KROKAMI (CHYBA ŻE WYDAJĄC ROZKAZY). Jedyną możliwość uchwycenia kolby pukawki to strzelanie z granatnika lub rzucanie granatów. Nasze działanie ma czysto taktyczny charakter - wskaźnikiem zaznaczamy miejsce, do którego drużyna ma dotrzeć, i czekamy na realizację rozkazu (kamera działa w TPP).

## Szybcy i wściekli

Wbrew pozorom takie rozwiązanie wcale grze nie szkodzi. Gra jest szybka i dynamiczna, bowiem rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Tu naprawdę trzeba wydawać sensowne rozkazy, bo jeśli się pomyliż, drużyna trafi pod ostrzał moździerzy

I na koniec - zdjęcie klasowe!



lub dokładnie między umocnione stanowiska przeciwnika. Wróg też nie zasypia gruszek w popiele, oddziały przeciwnika są bardzo ruchliwe i sytuacja zmienia się z minuty na minutę. Teraz właśnie okazuje się jak niezwykle ważny byt trening, bowiem bez szybkiej reakcji, zmiany rozkazów oddział zostanie zmieciony z powierzchni ziemi.

## Święte Wzgórza

Jednocześnie atrakcji pola walki na pewno nikomu nie zabraknie. Wybuchy, grzechoczące o ściany pociski - to wszystko tu jest. Podobnie gdy któryś z żołnierzy zostanie trafiony, kamera natychmiast skupia się na nim, rotuje, ukazuje w iście hollywoodzkiej technice. W przeciwieństwie jednak do amerykańskich superprodukcji filmowych, tutaj śmierć więcej niż jednego członka drużyny to nie jest przyczynek do pięknego zrywu reszty oddziału i wspaniałej sekwencji walki zakończonej totalnym zwycięstwem. Jeśli zginie dwóch twoich, kończysz grę. Ale spokojnie. GRA MA BARDZO FUNKCJONALNE I NOWATORSKIE ROZWIĄZANIA. OPCJA REPLAY (NAGRANIE FILMU I ODTWORZENIE GO) MA DODATKOWĄ FUNKCJĘ. Pozwala powrócić do feralnego momentu, kiedy coś poszło nie tak i... grać od tej chwili! To rozwiązanie doskonale się sprawdza, chociaż przewijanie rozgrywki trochę trwa (i nie można tego przyspieszyć). Oczywiście są jeszcze klasyczne punkty save game (jak to w grach o konsolowych korzeniach), ale opcja replay jest o wiele ciekawsza.

## Jest problem

Naprzeciw solidnej listy zalet mam tylko jedną, dość poważną wadę - gra jest liniowa. NIE PRZEWIDZIANO INNEGO ROZWOJU SYTUACJI CZY ROZWIĄZANIA PROBLEMU NIŻ TEN, KTÓRY POWSTAŁ W GŁOWACH SCENARZYSTÓW. Jeśli gra się pierwszy raz, nie ma problemu, nie czuje się tej presji, za drugim razem już jednak nie ma przyjemności z rozgrywki. Poza tym gra multi również opiera się na single i jeśli grałeś już raz, będziesz grał ponownie to samo, tyle że z kolegą. Nie rozumiem również, dlaczego nie można się wcielić w żołnierza przeciwnej drużyny.

## Polecam

Mimo tych potknięć Full Spectrum Warrior trzyma się prosto i kulom się nie kłania. Dla miłośników gier wojennych to po prostu pozycja obowiązkowa. Całą grę można przejść w około 20-25 godzin - to nie jest zły wynik. Szkoda jednak, że po ukończeniu FSW właściwie niewiele więcej można z grą zrobić, chyba że sprzedać.

\_kpt. Odynieć

## ALTERNATYWY

Tom Clancy's Ghost Recon  
Członkowie elitarnego oddziału „Duchów”, którzy operują w akcjach antyterrorystycznych na całym świecie. Doskonała gra taktyczna.





Najlepszy  
Warhammer 40.000  
w historii gier  
komputerowych.  
Nic dziwnego:  
to przecież gra  
twórców Homeworld.

**CRACK**  
CENZJE RECENZJE RECEN

Warhammer: Dawn of War

# Warhammer 40.000: Dawn of War

## No dalej, orku, zrób mi radochę!...

**„WAAAGH!** My som wielkie silne zielone orky! My nie boim się jakiś-tam ludzików-słabiaków, nawet Marines! My som niepokona...”. Bam! Bam! Bam! Ghrrrr... Aaaarrrrrghh!

„Sektor czysty, przeciwnik całkowicie wyeliminowany. Strat własnych - brak. Jakże są twa dalsze życzenia, Bracie Kapitanie...? Kontynuować patrol i nie zezwolić, by choć jeden obcy, mutant, heretyk swą obecnością splamił powierzchnię Tartarus? Tak się stanie, Bracie Kapitanie. Na chwałę Wiecznego Imperatora!”

### — Splendor wszechświata

Zaiste, chwała niech będzie temu spoczywającemu od tysiące lat na Złotym Tronie, w samym sercu pałacu Imperialnego na Terrze! OTO PO CAŁYCH, ZDAWAŁOBY SIĘ, WIEKACH OCZEKIWANIA POJAWIŁA SIĘ GRA ODDAJĄCA W PEŁNI SPLENDOR WSZECŚWIATA WARHAMMERA 40.000! Bezpośrednim sprawcą cudu jest Relic Entertainment, twórca Homeworld i nieco chłodniej przyjętej, niemniej jednak równie nowatorskiej Impossible Creatures, a więc wice-mistrzowie strategii czasu rzeczywistego (być może już wkrótce mistrzowie, gdyż ten obecny - Blizzard - zdaje się nie mieć niczego w zandrze prócz role-playing online - World of Warcraft...).

### — Rozmach strategii

Warhammer 40.000: Dawn of War - bo o nim mowa - jest, jak łatwo się domyślić, strategią czasu rzeczywistego w stylu StarCrafta. Już sam ten fakt może budzić zdumienie u wszystkich, którzy mają

pojęcie o figurkowym oryginale - podstawie sukcesu brytyjskiego Games Workshop - i wcześniejszych komputerowych adaptacjach tego gotyckiego świata przyszłości. Jak dotąd ambicją wszystkich twórców było możliwie wierne odtworzenie mechaniki gry. Relic postawił na odtworzenie emocji, jakie towarzyszą rozgrywkom przy udziale kostek, miarek i figurek. Stąd też niezbędne - ich zdaniem - zmiany, np. usunięcie jednej z kluczowych zasad systemu dotyczącej utraty kontroli nad jednostką, która została bez morale. Tu pozostaje ona pod kontrolą gracza, jednak ich wartość bojowa spada tak bardzo, że można ją jedynie wycofać.

### — Głębia taktyki

KAMPAKIA SINGLE PLAYER DAWN OF WAR TO 11 MISJI, W CZASIE KTÓRYCH OPOWIEDZIANA ZOSTAJE HISTORIA BOJÓW ZAKONU KRAWYCH KRUKÓW NA PLANECIE TARTARUS Z ORKAMI, eldarami, Chaosem. Poznajemy ją z perspektywy Kosmicznych Marines, jednak chętni, by zagrać którymś z ich przeciwników, nie muszą załamywać rąk i rwać włosów z głowy (choć być może zrobi to za nich Inkwizycja, która dopatry się w ich zachowaniu znamion zdrady lub herezji...). Wszystkie one, jak naturalnie Marines, dostępne są jako strony w trybie multiplayer (do 8 osób), także tym, w którym żywych udaje AI. Warto przy tym nadmienić, że trening w postaci kampanii nie na wiele się zda graczom-Eldarom. To dlatego, że każda z ras wyraźnie różni się od pozostałych. Orkowie bazują na przewadze liczebnej (dysponują znacznie większą liczbą jednostek), eldarowie - na taktyce partyzanckiej, Chaos - na demonach i mrocznej magii.

### — Niezwykłość założeń

Warhammer 40.000: Dawn of War to gra tak niezwykła jak wszystkie dotychczasowe produkcje Relic Entertainment. **TO STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO, W KTÓREJ ZREZYGNOWANO ZE STANDARDOWEGO SYSTEMU ZARZĄDZANIA SUROWCAMI, I OPARTEGO NA WYDOBYCIU WĘGLA, ZŁOTA I INNYCH.** Tu zakup jednostek, budynków, badań technicznych odbywa się za pomocą „punktów dowodzenia” generowanych przez rozmieszczone na mapie punkty kluczowe i część budynków. System ten wymusza na graczach podjęcie szybkiej ekspansji, a poprzez to znacząco przyspiesza rozgrywkę, także - a może zwłaszcza - w trybach multiplayer. Nie sposób już bowiem „złotwić się” - trzeba wyjść wojnie naprzeciw. Interującym novum jest także operowanie całymi oddziałami piechoty, dzięki czemu łatwiej o zachowanie taktycznej kontroli nad armią. Temu ostatniemu służy także - chwała Imperatorowi! - aktywna pauza.

### — Mistrzowska całość

Dawn of War to pozycja godna uwagi nie tylko piewców chwały Warhammera 40.000, lecz każdego miłośnika strategii czasu rzeczywistego. Tym samym Relic raz jeszcze potwierdził niezwykle talent tworzenia gier, o których mówić będziemy jeszcze wiele lat. Oby jak najczęściej przy okazji recenzji kolejnych jej części i dodatków komputerowego Warhammera 40.000.

— Hugo Cojones

Testowano  
na...PC...

### METRYCZKA

Producent: Relic Ent./THQ  
Dystrybutor: CD Projekt  
Cena: 99 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: RTS  
Multiplayer: tak (do 8 os.)

### GRAFA 17/20

POPRAWIONA TECHNOLOGIA IMPOSSIBLE CREATURES. Tworzy światy szczegółowe i - dzięki pięknym animacjom walk - wręcz żywe!

### MUZA 8/10

SOUNDTRACK KOMPOZYCJI JEREMY'EGO SOULE'A i mistrzowskie stylizacje wypowiedzi wszystkich ras.

### MIÓD 44/50

KAMPAKIA SINGLE PLAYER - NIECO ZBYT KRÓTKA. Za to skrimishe przy użyciu armii „pomalowanej” zgodnie z samodzielnie opracowanym wzorcem... Mniem!

### DŁUGOŚĆ 15/20

KILKANASIE GODZIN W SINGLU. Sporo więcej w multi. Jeśli jednak Relic/THQ zdecyduje się opublikować edytor map, jeżeli nie spocznie (jak Blizzard) na laurach i zacznie tworzyć dodatki oraz sequele...

17+8+44+15=

**SPRAUDŹ TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIV 1.4 GHz, 256 MB RAM,  
karta graficzna 32 MB

### ALTERNATYWY

Najbliższym Dawn of War, jeśli chodzi o charakter i wyważenie armii, jest StarCraft. Najbliższą, jeśli chodzi o rozmach technologiczny - Rome: Total War.



# CRACK

RECENZJE RECENZJE RECENZJE

Kohan II: Kings of War

Testowano  
na...PC....

## METRYCZKA

Producent: Timegate Studios  
Dystrybutor: Cenega  
Cena: 119,90 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: strategia  
Multiplayer: tak

### GRAFA 16/20

**ŁADNE**, trójwymiarowe obiekty i jednostki nieco w stylu Battle Realms czy Warcrafta III. Świetne efekty działania czarów.

### MUZA 7/10

**MUZA W PORZĄDKU** – dokładnie taka, jaka powinna być w produkcji tego typu.

### MIÓD 40/50

**KILKA ORYGINALNYCH ROZWIĄZAŃ** zachwyli szczególnie weteranów branży – początkujący gracze mogą być nimi nieco oniemiać.

### DŁUGOŚĆ 16/20

**KAMPANIA ZAJMIE CI OKOŁO 30 GODZIN GRY** – potem obowiązkowo siadaj do pojedynczych bitew, bo tylko tak poznasz wszystkie tajniki gry.

16+7+40+16=

**SPRAWDŹ TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIV 1,5 GHz, 256 MB RAM,  
karta graficzna 64 MB

Zanim zdobędziesz miasto,  
musisz zniszczyć jego mury.

Straszny dwór, co tu dużo  
gadać...

# Kohan II: Kings of War

## Drużyno – do boju!

Kohan II to  
nietyпова,  
ale dzięki  
temu niezwykle  
interesująca  
strategia fantasy!

### TO PARADOKS

gracze, jak i recenzenci gier narzekają na brak oryginalności w wypuszczanych na rynek produkcjach, kiedy jednak pojawia się gra nietyпова lub przynajmniej zawierająca kilka oryginalnych rozwiązań niespotykanych wcześniej w danym gatunku, rzadko kiedy odnosi ona sukces. Poprzednie części pełnej świeżych pomysłów gry Kohan (*Immortal Sovereigns* i *Ahriman's Gift*) miały przynajmniej to szczęście, że zostały zauważone, a liczba sprzedanych egzemplarzy była na tyle duża, że w trzy lata po ostatniej odsłonie serii otrzymujemy do rąk własnych Kohana II. Alleluja!

### Fantasy bez fantazji

Kohan II to strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie Khaldun, typowym uniwersum fantasy z bogatą mitologią, tłem „historycznym” i fabułą nawiązującą do wątków z poprzednich części gry. Jeśli chodzi o strukturę gry, Kohan II ułożony jest bardzo tradycyjnie. W MENU GŁÓWNYM WYBRAĆ MOŻEMY KAMPANIĘ LUB POJEDYNCZĄ BITWĘ DLA SAMOTNEGO GRACZA ORAZ TRYB MULTIPLAYER. KAMPANIA OBEJMUJE DWADZIEŚCIA PIĘĆ MISJI I OPOWIADA HISTORIĘ JONASA TERAMUNA, kohana (czyli nieśmiertelnego bohatera), który będzie musiał uratować świat przed mrocznymi Cieniami. Fabuła gry, nawet mimo kilku zaskakujących zwrotów akcji i niezłego zakończenia, jest – mówiąc delikatnie – dość banalna i wykorzystuje większość schematycznych rozwiązań kojarzonych zazwyczaj z literaturą fantasy. Czemu, do diaska, wszyscy spadkobiercy Tolkiena pozbawieni są fantazji...

### Miasto bez spichlerza

Oryginalne pomysły zaczynają się dopiero w samej mechanice rozgrywki. TWÓRCY KOHANA MIELI AMBICJĘ STWORZYZĆ TYTUŁ, KTÓRY NIE BĘDZIE ZAWRACAŁ GRACZOM GŁOWY MIKROBŁAHOSTKAMI TAKIMI JAK DBAŁOŚĆ O WYDOBYWANIE SUROWCÓW CZY ZARZĄDZANIE ARMIAMI, w związku z czym sporo tych drobnych elementów zostało w grze potraktowanych inaczej niż w winnych grach gatunku. Dla przykładu żaden – z wyjątkiem potraktowanego nieco inaczej złota – z czterech surowców występujących w grze nie jest magazynowany. Stawiając nowe kopalnie, zwiększasz wydobycie danego surowca na minutę i musisz dbać o to, by liczba sztuk danego surowca eksploatowana przez twoje miasto w minutę nie była większa niż liczba sztuk wydobywanych. Jeśli zużycie jest większe niż produkcja, wtedy np. za brakujące żelazo musisz zapłacić złotem, jeśli zaś jest mniejsze, surowiec albo się marnuje, albo jest przez ciebie sprzedawany na targu, co oczywiście generuje dodatkowy zysk w sztukach złota. To dość nietyповy system, inny od tego, do czego przyzwyczaili nas twórcy RTS-ów, ale w samej grze sprawdza się bardzo dobrze.

### Jednostki i drużyny

W grze występuje niemal 100 jednostek, co jest liczbą imponującą, nawet mimo że w liczbie tej mieszczą się także jednostki o identycznych parametrach, a innym – ze względu na przynależność do odmiennej rasy – wyglądzie.

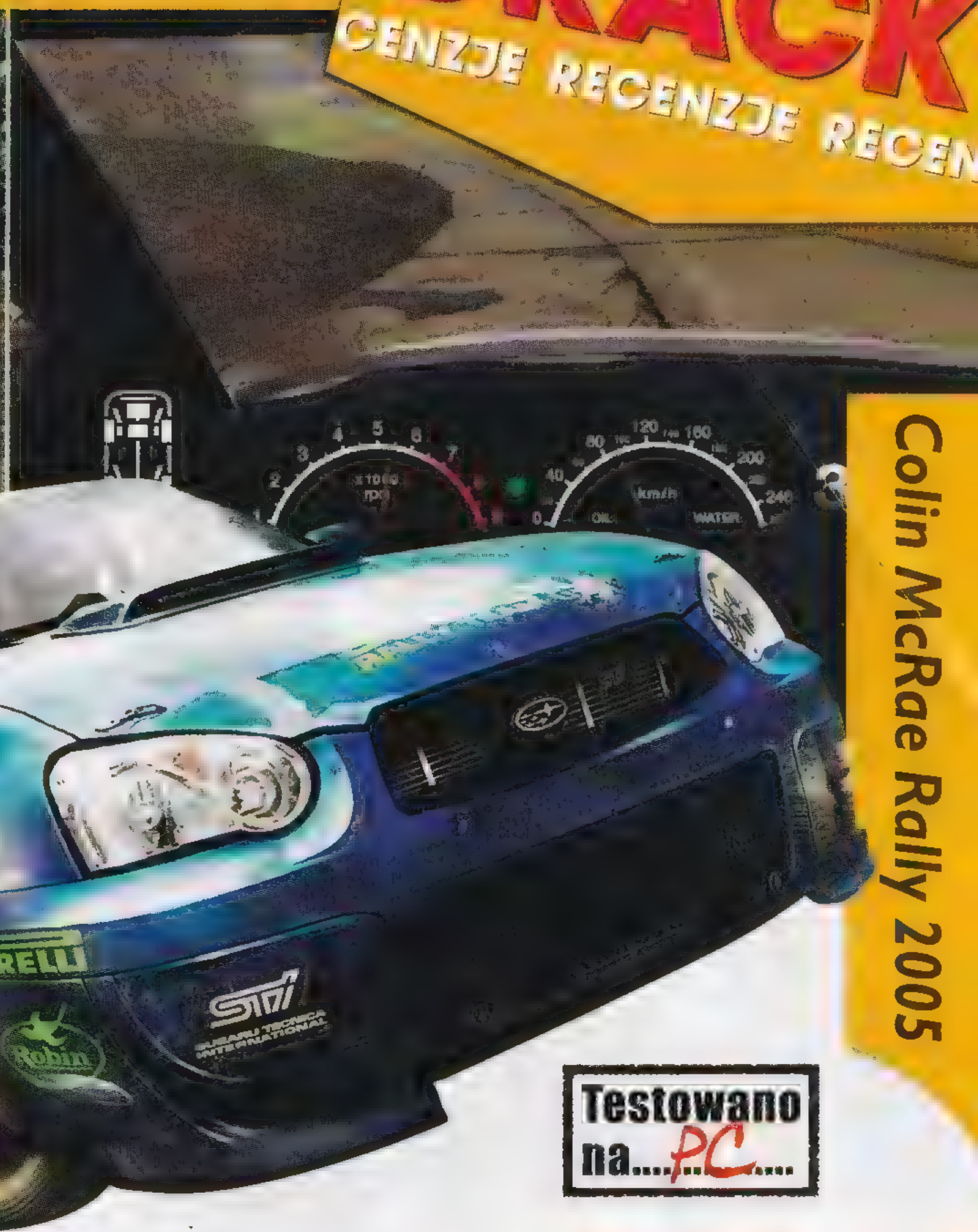
W GRZE JEDNAK NIE KIERUJESZ POJEDYNCZYMI JEDNOSTKAMI, A DRUŻYNAMI. KAŻDA TAKA DRUŻYNA SKŁADA SIĘ Z DOWÓDCY, CZTERECH JEDNOSTEK FRONTOWYCH, DWÓCH JEDNOSTEK BOCZNYCH I DWÓCH WSPOMAGAJĄCYCH. W zależności od tego, jakie oddziały umieścimy na poszczególnych pozycjach, otrzymamy zupełnie inne drużyny, o innych parametrach bojowych. Najprostszy pomysł na drużynę to jednostki piechoty pełniące rolę jednostek frontowych, łucznicy jako jednostki boczne i klerycy jako wspomagające, ale przy nieco większej kreatywności możesz stworzyć inne bardziej efektywne drużyny. Co ciekawe, drużyna przestaje istnieć tylko wtedy, kiedy zniszczone zostaną wszystkie wchodzące w jej skład jednostki, a jeśli to się nie uda, wystarczy ją wycofać z pola walki, by w krótkim czasie samoczynnie zregenerowała ona siły i skład osobowy. TO WYMUSZA STOSOWANIE TAKTYK OBYMŚLONYCH SPECJALNIE NA POTRZEBY KOHANA II!

### Inaczej, ale dobrze

Kohan II to produkcja interesująca. Jej twórcy zaproponowali kilka nietyповych jak na gatunek RTS rozwiązań, które czynią rozgrywkę bardziej atrakcyjną, a przede wszystkim świeżą. To przyciągnie weteranów, którzy mogą już być znudzeni kolejnymi klonami Warcrafta, pozostałych graczy skusi natomiast wysoka grywalność i efektowna szata graficzna.

Mgr Gracz





Colin McRae Rally 2005

# Colin McRae Rally 2005

## Karierę czas zacząć!

**COLIN** od dłuższego już czasu szczyty się tytułem „rajdówki numer 1”, ale konkurencja nie śpi. Ostatnio na rynku pojawił się adresowany do absolutnych maniaków *Richard Burns Rally* oraz rodzimy *Xpand Rally* - dla maniaków mniejszych. Na odpowiedź Mistrzów Kodu nie trzeba było jednak długo czekać, bo oto w nasze ręce trafiła najnowsza część ich sztandarowej samochodówki tym razem oznaczona numerkiem 2005.

### Taka duża liczba, a zmian...

Zmiany oczywiście są, ale jeśli ktoś marzył o rewolucji, o tytule równie przełomowym, co *TOCA Race Driver 2*... cóż, nie tym razem. **NOWY COLIN TO NADAL PEŁNEJ KRWI ZREĆZNOŚCIÓWKA, KTÓRA NIE MA NAJMNIEJSZEJ NAWET OCHÓTY KONKUROWAĆ Z BURNSEM O SERCA MANIAKÓW.** Troszeczkę przesadzam, zresztą wykonano nawet mały kroczek w kierunku większego realizmu i urealniono działanie hamulców (są słabsze, a w przypadku niektórych wozów nawet dużo słabsze), jednak nadal nie trzeba się obawiać, że jadąc na lodzie czy w bloku zablokują się koła przy hamowaniu albo że obróci nam wóz. Ciągłe mamy do czynienia z poduszkowcami, którym te problemy niestraszne, nawet jeśli są to (teoretycznie) tylnonapędowce. Owszem, występują pewne różnice w zachowaniu się prowadzonych przez nas wozów w zależności od

tęgo, na którą oś mają one napęd, ale nawet jadąc mocnym tylnonapędowcem na bardzo śliskiej nawierzchni, nie trzeba się obawiać, że po zbyt mocnym depnięciu na gaz zaliczymy bączka. Czegoś takiego *Colin* nam nie robi, co najwyżej wejdziemy w lekką poślizg, który nawet niedzielny kapelusznik będzie w stanie bez większych problemów opanować.

### Nowości, nowości

Jednak brak poważniejszych innowacji w zachowaniu się wozów nie znaczy, że w grze w ogóle zmian nie ma. Doszedł choćby zupełnie nowy rajd (Niemiec), a to oznacza, że w sumie mamy ich już dziewięć, każdy z ośmioma odcinkami specjalnymi. Przybyło także wozów, których obecnie mamy ponad trzydzieści, w tym całkiem sporo tylnonapędowców z czasów, kiedy królowały one w rajdach. **ALE TO WSZYSTKO MOŻNA BY ZALICZYĆ DO KOSMETYKI, PRZYNAJMNIEJ W PORÓWNIANIU DO ZMIANY NAJWIĘKSZEJ, KTÓRĄ JEST DODANIE ZUPEŁNIE NOWEGO TRYBU GRY SOLO: KARIERY.**

W poprzednich *Colinach* najbardziej rozbudowanym trybem był podawany pod różnymi postaciami sezon WRC, który oczywiście w nieco zmodyfikowanej formie dostępny jest i w 2005 (do wyboru tylko wozy współczesne wozy

klasy WRC). Było fajnie i w ogóle, ale... teraz jest w każdym razie znacznie lepiej. Zaczynamy wprowadzić z jedynym tylko dostępnym rajdem i bardzo ograniczonym wyborem wozów, ale dzięki zdobytym w tej imprezie punktom zyskamy dostęp do kolejnych imprez i nowych wozów. A także ulepszeń w rodzaju ceramicznych hamulców czy lepszego układu wydechowego, które po odblokowaniu trzeba jeszcze każdym wozem, w którym mogą być zamontowane (w konkretnej imprezie odkrywa się je dla konkretnej klasy) „wygrać”, podobnie jak to miało miejsce w 04, czyli w trakcie minisprawdzianów, które zresztą w porównaniu do poprzedniej części ulepszono.

### Dla początkujących i zawodowców

Z tymi zawodowcami trochę oczywiście przesadziłem, bo modelu jazdy na bardziej odpowiadający rzeczywistości zmienić niestety nie można, ale za to po rozpoczęciu kariery da się wybrać jeden z dwóch poziomów trudności. **NA NORMALNYM - PODOBNIEM JAK W 04 - BARDZIEJ DOŚWIADCZENI GRACZE BĘDĄ SIĘ NUDZILI, BO NAWET ZA PIERWSZYM RAZEM MOŻNA WYKRĘCIĆ NA OS-ACH CZASY LEPSZE OD KOMPUTEROWEJ KONKURENCJI. O 30 SEKUND,** ale na wyższym nie ma szansy, by odrobić zaległości po większym wypadku.

I jest to krok w jak najlepszym kierunku, podobnie jak całkiem niezły multi dla ośmiu graczy. Gdyby jeszcze tylko można było wybrać nieco lepszy model jazdy... na to się jednak póki co nie zanosi, ale dobrze chociaż, że w pierwszym patchu umożliwiono wyłączenie bardzo wkurzającego efektu oślepienia przy jeździe pod słońce. Dzięki temu grę można z czystym sumieniem polecić wszystkim tym miłośnikom rajdów, którzy na uczenie się panowania nad rzeczywistym wozem nie mają albo czasu, albo ochoty.

Marchewa

### METRYCZKA

Producent: Codemasters  
Dystrybutor: CD Projekt  
Cena: 99,90 zł  
Platforma: PC, XBOX, PS2  
Gatunek: samochodówka  
Multiplayer: tak, 8 graczy

#### GRAFA 15/20

**SWIETNY MODEL USZKODZEŃ** oraz niezłe wyglądające trasy w czasie jazdy i takie sobie powtórki.

#### MUZA 9/10

**O MUZIE NIE MA CO PISAĆ,** bo gra marginalną rolę, ale za to odgłosy są tu pierwsza klasa.

#### MIOD 44/50

**W ZASADZIE BRAKUJE TYLKO JEDNEGO** - możliwości włączenia bardziej realistycznego modelu jazdy.

#### DŁUGOŚĆ 17/20

**JEST DŁUGA KARIERA ZE ZDOBYWANIEM** wozów i ulepszeń, parę krótszych trybów gry i multi.

15+9+44+17=

**SPRAWDŹ TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIII 1 GHz, 256 MB RAM,  
karta graficzna 64 MB

### ALTERNATYWY

Xpand Rally  
Raz, że jest to produkcja rodzima, dwa, że ma edytor tras, a trzy - poza trybem dość zręcznościowym, daje także możliwość pojeżdżenia przy większym poziomie realizmu.



# CRACK

RECENZJE RECENZJE RECENZJE

Knights Of Honor

Ta mapa pokazuje, kto cię lubi. Jak widać, niewielu – kolor czerwony oznacza wojnę!

Świetna strategia, która szybko cię wciągnie, a potem długo nie będzie chciała puścić. Rzecz dla nowicjuszy i starych wyjadaczy!

Bez obaw, mimo wielu ikonek interfejsu opanowanie Knights Of Honor to rzecz banalnie prosta.

Decyzje, decyzje, decyzje... Nie mogę dziś zrobić sobie wolnego?

# Knights Of Honor

## Ty też możesz zjednoczyć Europę!

Testowano na... **PC**...

### METRYCZKA

Producent: Black Sea Studios  
Dystrybutor: EA Polska  
Cena: 119,90 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: strategia  
Multiplayer: tak

#### GRAFA 16/20

**PROSTA**, właściwie w całości dwuwymiarowa, za to pięknie ręcznie rysowana. Wysoka ocena za estetykę, nie za technologię.

#### MUZA 8/10

**MOTYWY MUZYCZNE** inspirowane muzyką dawną, ale strawne nawet dla współczesnego ucha.

#### MIÓD 42/50

**ŁATWO „WEJŚĆ”, TRUDNO „WYJŚĆ”**. Knights Of Honor to jedna z bardziej grywalnych strategii ostatniego roku.

#### DŁUGOŚĆ 18/20

**ZABAWY CO NIE MIARA** – każde z królestw wymaga innej strategii, innego pomysłu na walkę o dominację.

16+8+42+18=

**SPRAWDŹ TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIII 1 GHz, 256 MB RAM,  
karta graficzna 16 MB

**TYLE** się teraz mówi o UE i europejskiej integracji, że właściwie trudno włączyć telewizor i nie usłyszeć czegoś o dotacjach, dopłatach, porozumieniach, subsydiach i innych podobnie nieistotnych dla normalnego gracza głupotach. Co innego, gdyby powstała gra, w której samemu można by doprowadzić do zjednoczenia Europy... Knights Of Honor daje co prawda taką możliwość, cała rzecz dzieje się jednak w Średniowieczu, więc **ZAMIAST BIUROKRATÓW I DYPLMATÓW, W WALCE O JEDNĄ EUROPE UŻYWAĆ BĘDZIESZ ŁUCZNIKÓW I CIĘŻKIEJ KONNICY...**

### Zostań królem

Knights of Honor to gra strategiczna wydana przez koncern Electronic Arts, ale wyprodukowana przez programistów ze studia Black Sea, mającego siedzibę w Bułgarii. Miłośnicy baraniego mięsa i sera feta zapatrzili się wyraźnie w Medieval: Total War, ale podobny pomysł na zabawę zrealizowali w nieco inny sposób, dzięki czemu stworzyli grę nieco mniej złożoną, ale przez to bardziej dostępną i łatwiejszą do opanowania. **PO ROZPOCZĘCIU ROZGRYWKI ZASIADASZ NA TRONIE JEDNEGO Z WYBRANYCH KRÓLESTW ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY** (gra oferuje trzy okresy rozpoczęcia rozgrywki, z nieco inaczej ułożonymi siłami na kontynencie). Twoim zadaniem jest zdobycie jak największych wpływów i bogactw, a ostatecznie wybór na władcę całego kontynentu. Cel ten osiągnąć można przede wszystkim podbojami militarnymi, ale ponieważ wojen nie da się prowadzić bez

wsparcia gospodarczego i dyplomatycznego, również te aspekty funkcjonowania królestwa spoczną na twojej głowie.

### Krainy i prowincje

Mapa Europy, na której toczy się gra, jest podzielona na prowincje, każda z jednym miastem. Te znajdujące się w granicach królestwa generują „bogactwo” w postaci sztuk złota (to wpływy z podatków, handlu, itd.), żywność niezbędną do powoływania oddziałów zbrojnych i utrzymywania armii oraz nieco abstrakcyjne punkty wiary, niezbędne przy niektórych działaniach władcy. **W KAŻDYM Z MIAST MOŻESZ POSTAWIĆ 18 RÓŻNYCH KONSTRUKCJI, KTÓRE WPŁYWAJĄ NA TO, CO I W JAKICH ILOŚCIACH JEST W NIM PRODUKOWANE.** Pewne budowle są również niezbędne, byś mógł tworzyć określone oddziały (np. stajnie są potrzebne, byś mógł korzystać z kawalerii). Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że niektóre miasta mają dostęp do określonych bogactw naturalnych (np. złoża srebra czy minerałów), bez czego niemożliwe jest stawianie pewnych budowli. To sprawia, że niektóre miasta (a więc i prowincje) są wyjątkowo atrakcyjne i nawet przy najbardziej pokojowym nastawieniu prędzej czy później zechcesz wyruszyć na ich podbój.

### Do boju!

Miasto przechodzi pod twoją władzę, jeśli zaatakujesz i zdobędziesz je stworzoną przez siebie armią. Każda może obejmować maksymalnie dziewięć różnych oddziałów, musi również mieć dowódcę, zwanego w grze marshallem (po polsku

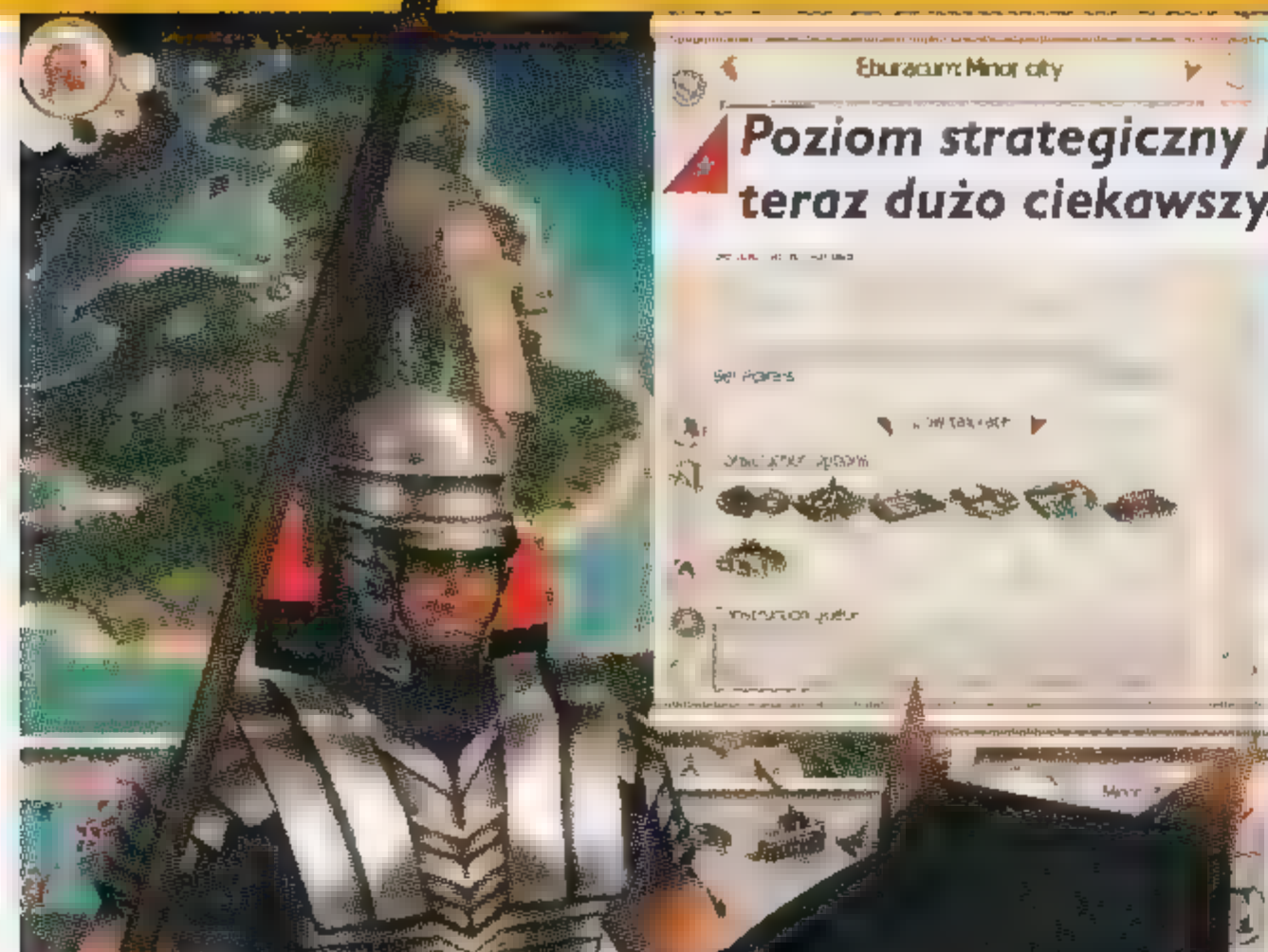
to marszałek). Armię widzisz na mapie i przesuwasz ją po niej w czasie rzeczywistym – kiedy dotrzesz do wrogiego miasta lub zderzysz się z armią wroga, możesz zdecydować, w jaki sposób ma zostać rozegrana walka – automatycznie lub w postaci prostego RTS-a, w którym widzisz każdą z jednostek oddzielnie i możesz nimi dowodzić. W przeciwieństwie do Medieval, w którym bitwy były najważniejszą częścią zabawy, tu są one raczej fajnym dodatkiem, z którego nie będziesz często korzystać.

### Bogactwo tkwi w szczegółach

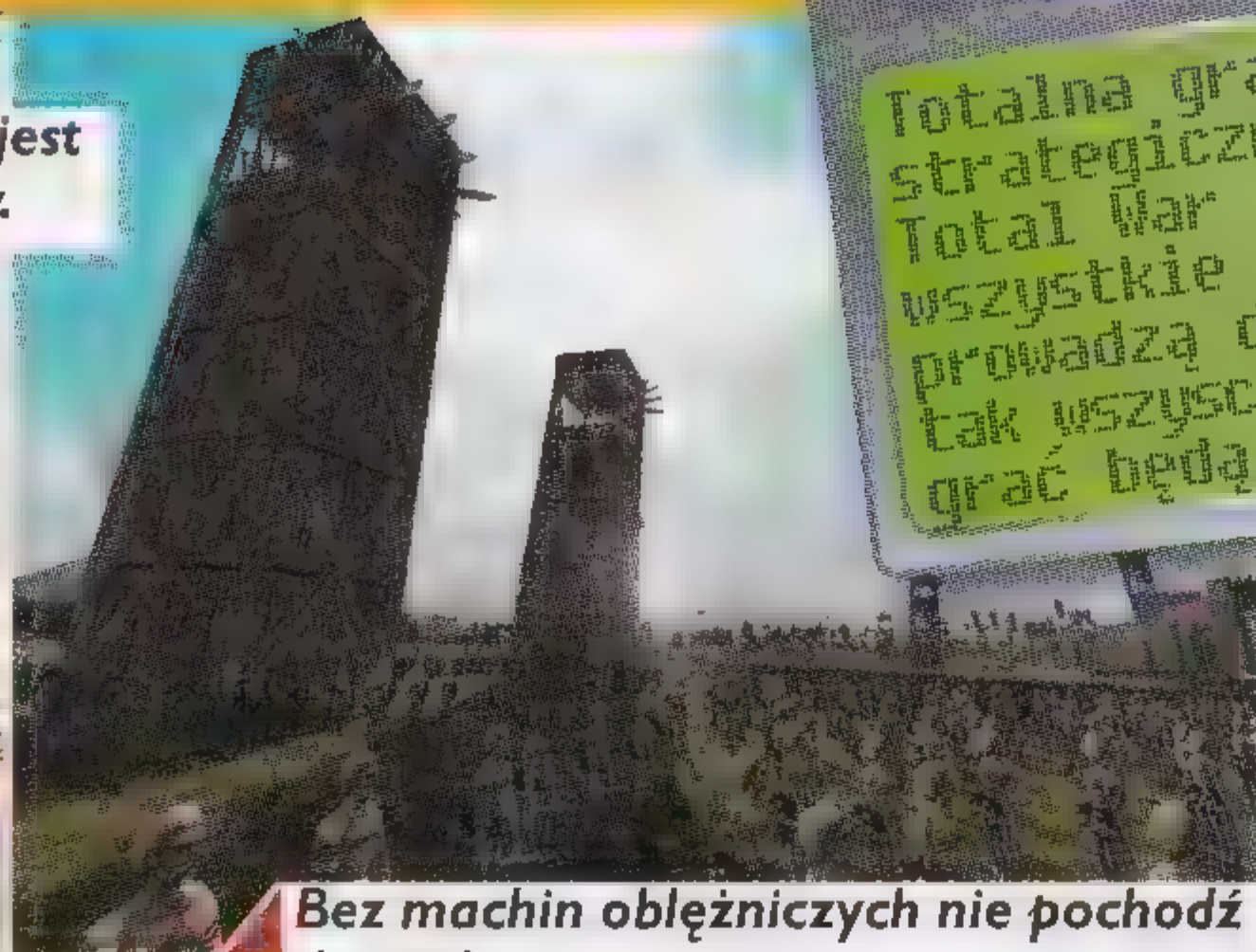
W ujęciu ogólnym tak właśnie wygląda Knights of Honor – rozwijasz prowincje, tworzysz w nich armie, wysyłasz je na podbój kolejnych prowincji. **TO, CO WYRÓŻNIA TĘ GRĘ OD INNYCH PODOBNYCH PRODUKCJI – POZA ŁADNĄ, DWUWYMIAROWĄ GRAFIKĄ – TO PRAWDZIWIE BOGACTWO DROBNYCH SZCZEGÓŁÓW I MOŻLIWOŚCI KOMPLIKUJĄCYCH, ALE I UWIARYGODNIAJĄCYCH ROZGRYWKĘ.** Knights of Honor pozwala ci na prowadzenie bardzo zawitej dyplomacji, umożliwia wysyłanie szpiegów do innych królestw i obalanie przy ich pomocy władców, uwzględnia religię wyznawaną w podbitej prowincji, konieczność zaopatrzenia armii w zapasy żywności. Jest tego w grze naprawdę sporo i dzięki temu właśnie gra będzie dla fanów strategii prawdziwym rarytasem. Lepiej grać w KoHa, niż oglądać w telewizji kolejną debatę o UE – naprawdę!

Dr Szymek





Poziom strategiczny jest teraz dużo ciekawszy.



Bez machin oblężniczych nie pochodź do ataku.

Totalna gra strategiczna z serii Total War – tak jak wszystkie drogi prowadzą do Rzymu, tak wszyscy stratedzy grać będą w Rome!

**CRACK**  
CENZJE RECENZJE RECEN

Rome: Total War

# Rome: Total War

Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu...

Testowano na...PC...

**CHOĆ** wraz z premierą Rome seria Total War rozrosła się do pięciu tytułów (licząc wraz z dwoma dodatkami), nigdy wcześniej jej nazwa nie była tak trafiona. Rome to rzeczywiście totalna gra strategiczna, właściwie w 100% symulująca wszystkie złożoności wojen prowadzonych w okresie Imperium Rzymskiego.

## Centurion 3D

Nie ulega wątpliwości, że najważniejszym elementem serii zawsze były rozgrywane na poziomie taktycznym bitwy. W Rome wyglądają one wyjątkowo spektakularnie dzięki zastosowaniu całkowicie nowego, w pełni trójwymiarowego engine'u graficznego. **TO OSIĄGNIĘCIE TYM WIĘKSZE, ŻE W WIĘKSZOŚCI BITEW UCZESTNICZĄ TYSIĄCE ŻOŁNIERZY, DZIESIĄTKI RÓŻNYCH JEDNOSTEK - OD PIECHOTY ZACZYNAJĄC, A NA ODDZIAŁACH SŁONI KOŃCZĄC.** Przejście na nowy engine ma znaczenie przede wszystkim estetyczne (bitwy wyglądają teraz nieprawdopodobnie, z rozmachem filmowego Gladiatora, Troi czy Króla Artura), ale wpływa również na samą rozgrywkę, bowiem lepiej i wyraźniej widać to, co dzieje się na polu bitwy, i łatwiej, w sposób bardziej intuicyjny podejmujesz tu decyzje. Trójwymiarowy silniczek radzi sobie wyjątkowo dobrze, tylko największe bitwy przy wysokim poziomie detali powodują chwilowe

spowolnienia komputera, rzadko kiedy widać też błędy merytoryczne typowe dla strategii czasu rzeczywistego, gdy np. cały oddział stu chłopów stara się zaatakować garstkę ocalałych żołnierzy wroga.

## Atak na wiosnę, obrona na zimę

Nawet gdyby Rome: Total War był tytułem skoncentrowanym na bitwach, zasługiwałby na najwyższe uznanie. **TAK JAK CAŁA SERIA, RÓWNIEŻ I ROME OFERUJE DWA POZIOMY ROZGRYWKI - POZA TAKTYCZNYMI BITWAMI, RÓWNIEŻ STRATEGICZNĄ MAPĘ, NA KTÓREJ DECYZJE PODEJMOWANE SĄ W SYSTEMIE TUROWYM.** Ta część gry również uległa zmianie. Przede wszystkim widać teraz na mapie wędrujące armie, które zastąpiły nieruchome pionki z poprzednich części. Ten prosty zabieg sprawia, że część strategiczna jeszcze bardziej łączy się z częścią taktyczną, daje również nowe możliwości, np. ustawienia armii w miejscu, w którym blokuje ona przejście przez ważną z militarnego punktu widzenia rzekę. Głównym celem na mapie strategicznej jest zdobywanie kolejnych prowincji, dokładniej zaś miast, które się w nich znajdują (jedna prowincja = jedno miasto). Podobnie jak w recenzowanej w tym numerze grze Knights Of Honor miasta trzeba zdobyć siłą, ale by zwiększyć szanse na powodzenie, możesz oblegać je przez jakiś czas, licząc na

wyczerpanie się zapasów żywności (i zapasów morale) jego obrońców. Najłabszym elementem strategicznej części gry są bitwy morskie – wciąż kalkulowane automatycznie przez komputer, na dodatek dość często w sposób nieprzewidywalny.

## Rodzina zastępcza

Twórcy gry, angielskie studio Creative Assembly, uznało, że podobnie jak w okresie średniowiecza, również w Imperium Rzymskim nad wyraz ważną rolę pełniła rodzina (mówiąc szerzej dynastia). **GRA OFERUJE TRZY DUŻE KAMPAIE DLA TRZECH NOBLIWYCH RZYMSKICH RODZIN, RÓŻNIĄCE SIĘ DŁUGOTERMINOWYMI CELAMI.** Wątek „rodzinny” wykorzystany został również w ten sposób, że armie i prowincje powinny być zarządzane przez członków dynastii – wtedy walczą lepiej (armie) i rozwijają się szybciej (prowincje). Wymaga to długoterminowej strategii i umiejętnego rozłożenia sił, tak by nagle nie okazało się, że dynastia pada, bo jej władca nie ma potomków, którym mógłby powierzyć władzę. Z dynastią i jej potęgą związana jest również dyplomacja z sąsiadami Imperium i z rzymskim senatem. Senat pełni w grze wyjątkowo istotną rolę, może w znaczącym stopniu ograniczyć twoje działania lub nagrodzić cię sporym zastrzykiem gotówki czy dodatkowymi oddziałami, jeśli wypełnisz zlecone przezeń zadania (np. podbicie wskazanej prowincji). Twórcy serii zawsze wprowadzali do swoich gier charakterystyczne dla danego okresu aspekty militarno-polityczne i pojawienie się senatu w Rome: Total War jest na to najlepszym dowodem.

Niestety, opisanie wszystkich ciekawszych atrakcji przygotowanych przez twórców gry zajęłoby całego Virus\_. Uwierzcie na moje (nasze, nasze – przyp. red.) słowo. **TO NAJLEPSZA GRA STRATEGICZNA TEGO ROKU. KONIEC! KROPKA!**

Dr Szymek

## METRYCZKA

Producent: Creative Assembly  
Dystrybutor: LEM  
Cena: 99,90 zł  
Platforma: PC  
Gatunek: strategiczna  
Multiplayer: tak

### GRAFA 19/20

**BITWY SĄ NIESAMOWITE** – czegoś takiego jeszcze na PC nie było. Nowy engine zmienia z powierzchni ziemi konkurencję.

### MUZA 9/10

**PODNIOSŁA, KIEDY TRZEBA**, uspokajająca, gdy musisz spokojnie pomyśleć. Uwaga – bitewne odgłosy potrafią zbudzić sąsiadów!

### MIÓD 47/50

**GDYBY NIE KŁOPOTY** z bitwami morskimi i kilka drobnych błędów w AI podczas bitew – byłby ideał.

### DŁUGOŚĆ 20/20

**TRZY EPICKIE KAMPAIE** plus wiele mniejszych scenariuszy, historycznych bitew i niezły multiplayer. To dobrze wydane 99 zł.

19+9+47+20=

**SPRAUDZ TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
PIII 1 GHz, 256 MB RAM,  
karta graficzna 64 MB

## ALTERNATYWY

Knights Of Honor  
zasługują jednak na najwyższe uznanie.

To samo, co Rome, tylko w średniowieczu i jednak w nieco prostszej wersji. Obie gry zasługują jednak na najwyższe uznanie.



Ta ściana znika...  
Może lepiej ją stąd  
zniknę!

The Room, choć  
słabszy niż  
poprzednie gry  
serii Silent Hill,  
to wciąż pozycja  
godna uwagi.

# Silent Hill 4: The Room

## Test przed Silent Hill 5...

### METRYCZKA

Producent: Konami  
Dystrybutor: CD Projekt  
Cena: 169 zł  
Platforma: PC, PS2, XBX  
Gatunek: horror  
Multiplayer: nie

#### GRAFA 15/20

**JUŻ TYLKO NIEŻLE.**  
Perspektywa pierwszej  
osoby odkrywa marną jakość  
tekstur.

#### MUZA 9/10

**NIEWIELE JEJ,** ale ta, co  
jest, to prawdziwe dzieło  
sztuki!

#### MIÓD 38/50

**FORMUŁA SILENT HILL  
TRACI SPORO** przez  
ograniczenie ilości przeno-  
szonych przedmiotów i save  
wyłącznie w Pokoju.

#### DŁUGOŚĆ 14/20

**POZNANIE HISTORII  
HENRY'EGO** zajmuje kilka  
godzin. Czas ten wydłuża  
bieganie z i do Pokoju.

15+9+38+14=...

**SPRAWDŹ  
TO!**

WYMAGANIA SPRZĘTOWE  
Pili 1 GHz, 256 MB RAM,  
karta graficzna 32 MB

**A WIĘC JESTEŚ.** Znowu jesteś.  
Mało ci było poprzednich razów, co? Wciąż tu  
wracasz? Po co? Po jeszcze więcej upokorzenia,  
jeszcze więcej obrzydzenia, jeszcze więcej  
strachu? I co ci to daje? Katharsis - oczyszczenie?  
Bzdura! Ty już nigdy nie będziesz czysty. Nie po  
tym, czego byłeś świadkiem. Nie w tym życiu.  
Zresztą, jak chcesz. Witaj w Silent Hill. Po raz  
czwarty.

### Nowy duch

Silent Hill 4: The Room, kolejna inkarnacja  
jednej z najstraszniejszych serii survival horroru,  
w zapowiedziach była tą, która tchnie nowego  
ducha w zużytą już nieco formułę „straszenia  
nastrojem”. W tym celu wprowadzone zostały  
elementy nowe - m.in. typowe dla gier serii  
ujęcia filmowe uzupełnione zostały perspektywą  
z oczu bohatera. Entuzjazm fanów jednak opadł  
nieco po pierwszych, średnio przychylnych  
recenzjach japońskich. **SILENT HILL 4: THE ROOM  
ZARZUCANO PRZED W SZYBOKIM TO, ŻE  
ZANADTO ODDALIŁ SIĘ OD IDEALU JEDYNKI,  
ŻE NIE POTRAFI, JAK TAMTA, ŁĄCZYĆ  
ELEMENTÓW ZREČNOŚCIOWYCH (WALKA)  
Z LOGICZNYMI, ŻE CHYLI SIĘ NIEBEZPIECZNIE  
KU SERII RESIDENT EVIL.** Na szczęście, co wiemy  
po samodzielnych odwiedzinach Pokoju i światów  
przyległych, nie jest wcale tak źle, jak mówiono.  
Zacznijmy jednak od początku...

### Pokój 302

Na początek niespodzianka. Silent Hill 4: The  
Room rozgrywa się nie w Silent Hill, lecz pobliskim

miasteczku Ashfield. Koszmar, jaki przeżywa jego  
bohater - Henry Townshend, jest jednak typowy dla  
Milczącego Wzgórza, co tylko potwierdza teorię, że  
Silent Hill to świat poza światem. Historia Henry'ego  
rozpoczyna się pewnego ranka po niespokojnej  
nocy. Pierwszym widokiem są zaryglowane i skute  
łańcuchami drzwi, zabite okiennice, nikt też nie  
słyszy jego wołań o pomoc. Na domiar złego Pokój  
- enklawa każdego z nas - zaczyna się zmieniać.  
Pierwszym przejawem jest otwór w łazience  
wiodący... gdzieś indziej. Z każdym kolejnym  
dniem jednak ulegać będzie dalszemu rozkładowi i  
degeneracji. Po pewnym czasie przejście przez otwór  
będzie jedynym sposobem ucieczki z Pokoju.

### Męki Silent Hill

Silent Hill 4: The Room rozgrywa się po części w  
perspektywie pierwszej osoby - z oczu kolejnego  
nieszczęśnika poddanego mękom Silent Hill. To  
swoisty test przed Silent Hill 5, które najpewniej  
właśnie w ten, najbardziej przecież dla człowieka  
naturalny sposób realizować będzie kolejne  
oniryczno-surrealistyczne wizje twórców. Przejście  
przez otwór w „światy” - z których każdy kryje  
fragment historii tak Pokoju, jak i jego obecnego i  
poprzedniego mieszkańca - przywraca filmowe ujęcia  
kamer kojarzone z serią. W ten sposób ponownie  
przyjdzie nam odwiedzić centrum handlowe,  
stację metra, szpital czy sierociniec. **NIESTETY - Z  
PERSPEKTYWĄ TĄ WIĄŻE SIĘ ZWYCZAJOWO  
NIEWYGODNE STEROWANIE, ZWŁASZCZA  
W TESTOWANEJ WERSJI PC.** Ma to znaczenie  
o tyle, że w Silent Hill 4 więcej jest niepokonanych  
przeciwników, takich jak duchy, a zapisać stan gry  
można - kolejne novum - wyłącznie w Pokoju.

### Zmiany na gorsze

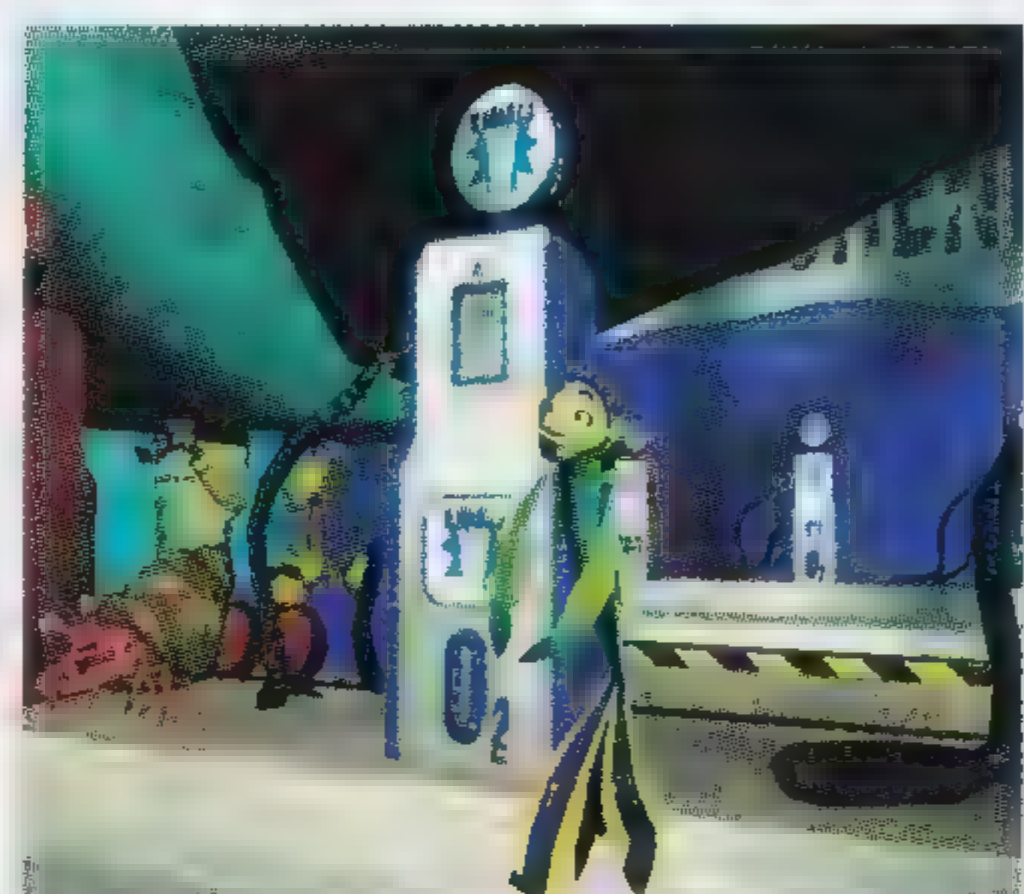
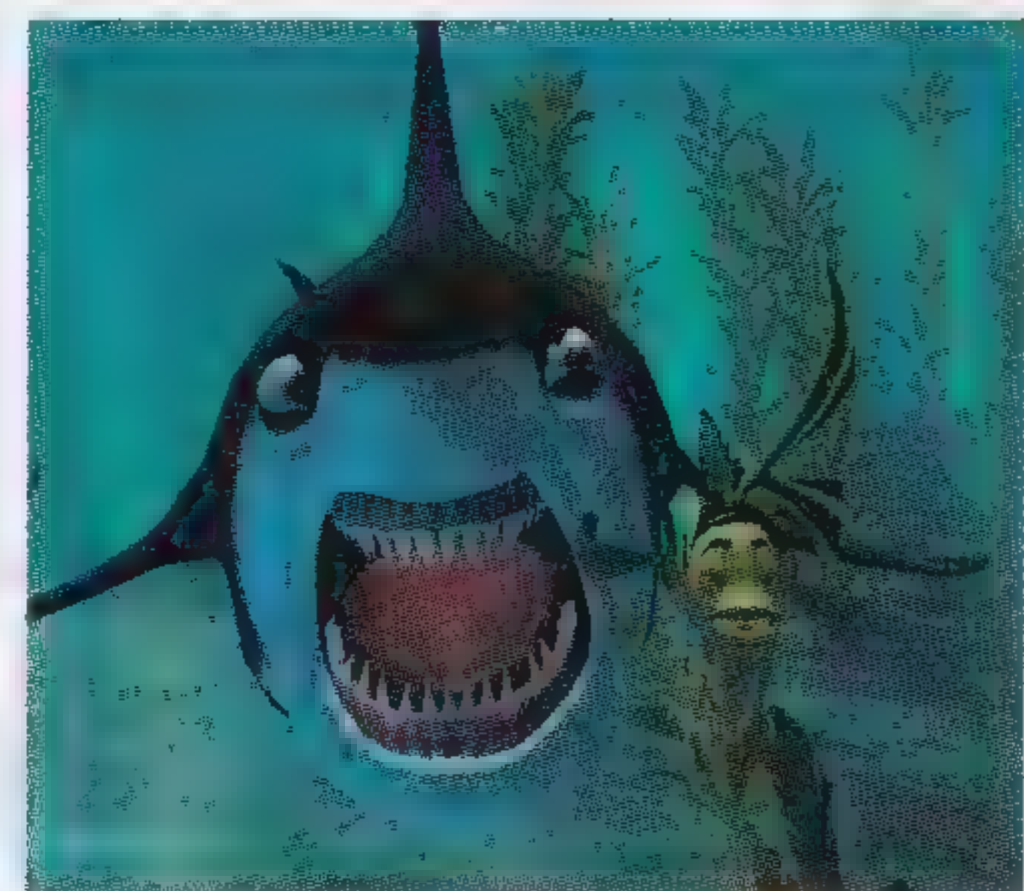
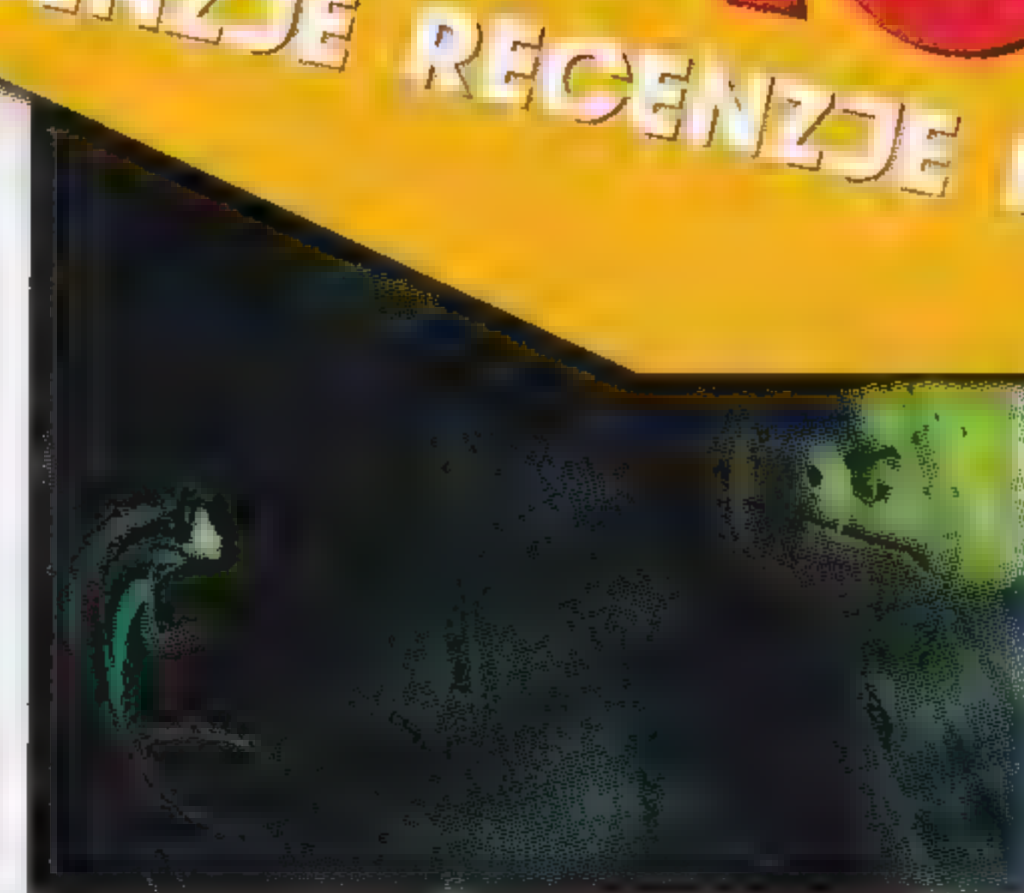
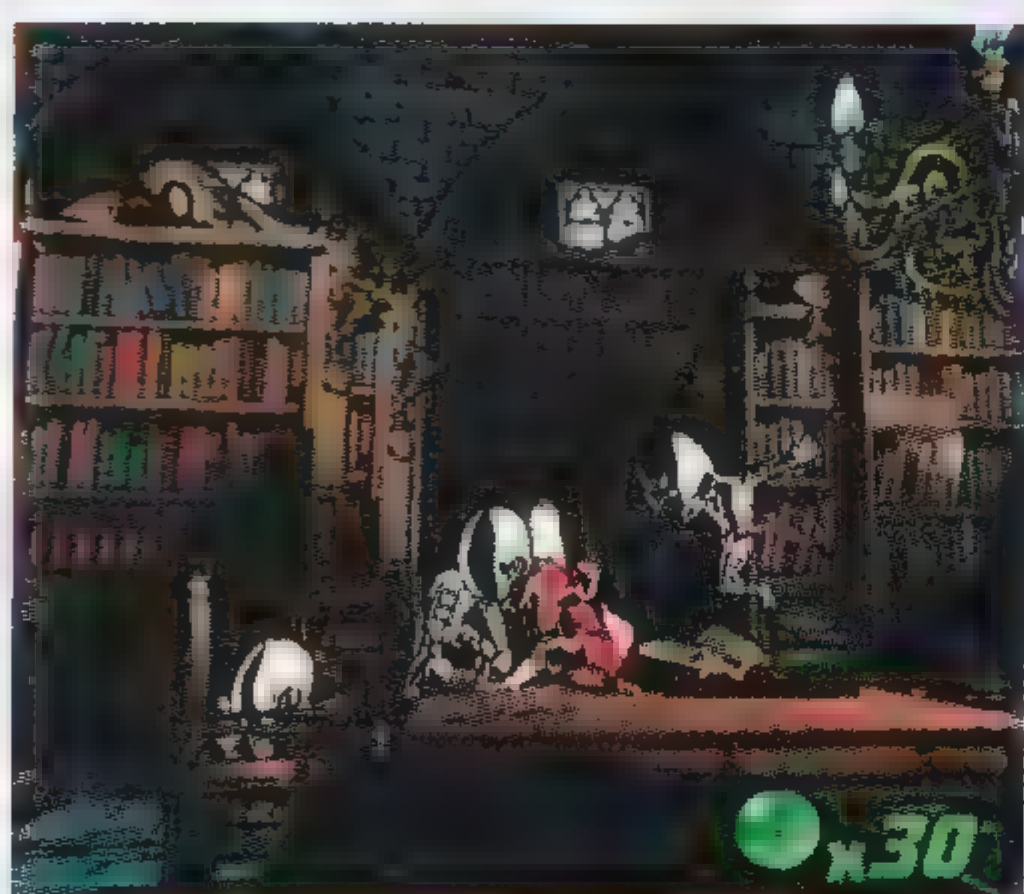
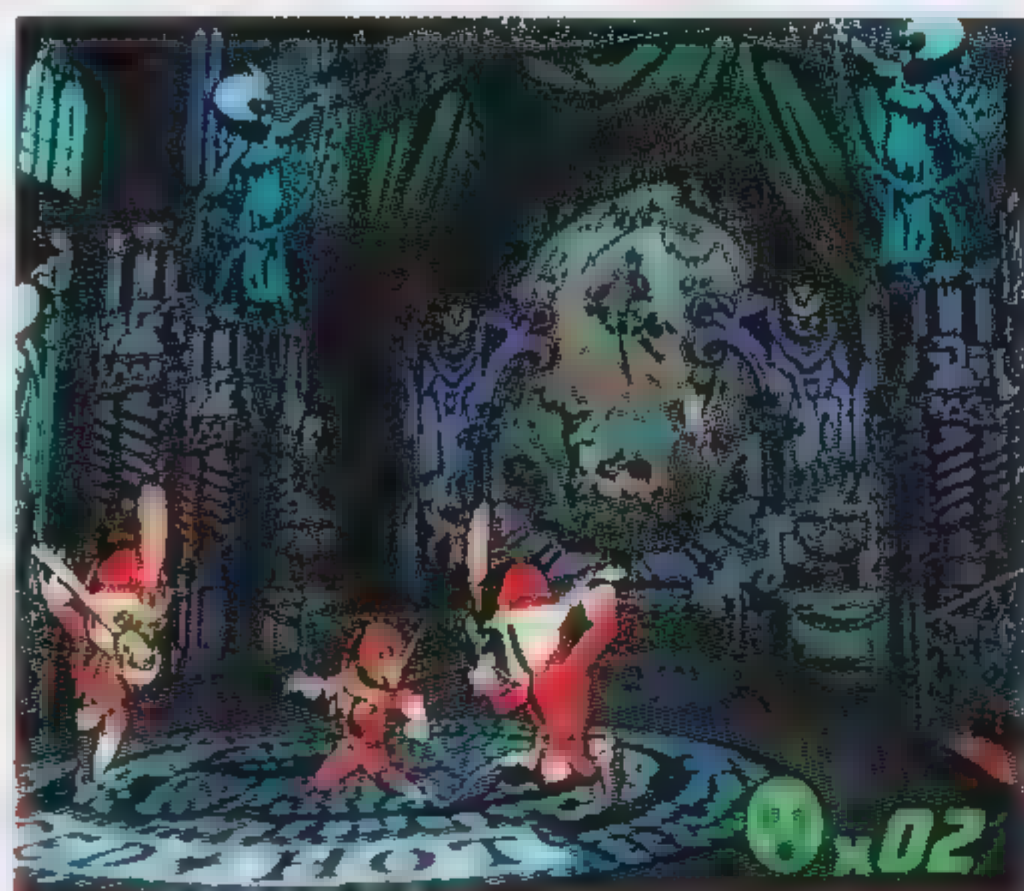
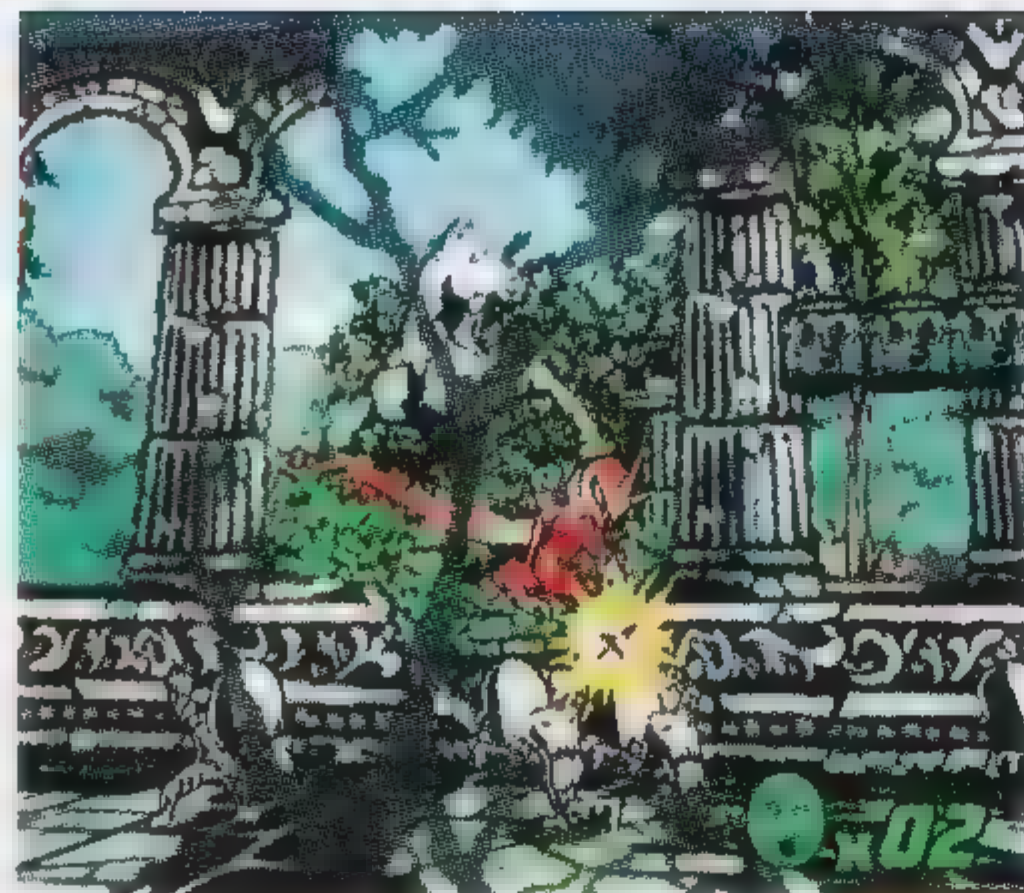
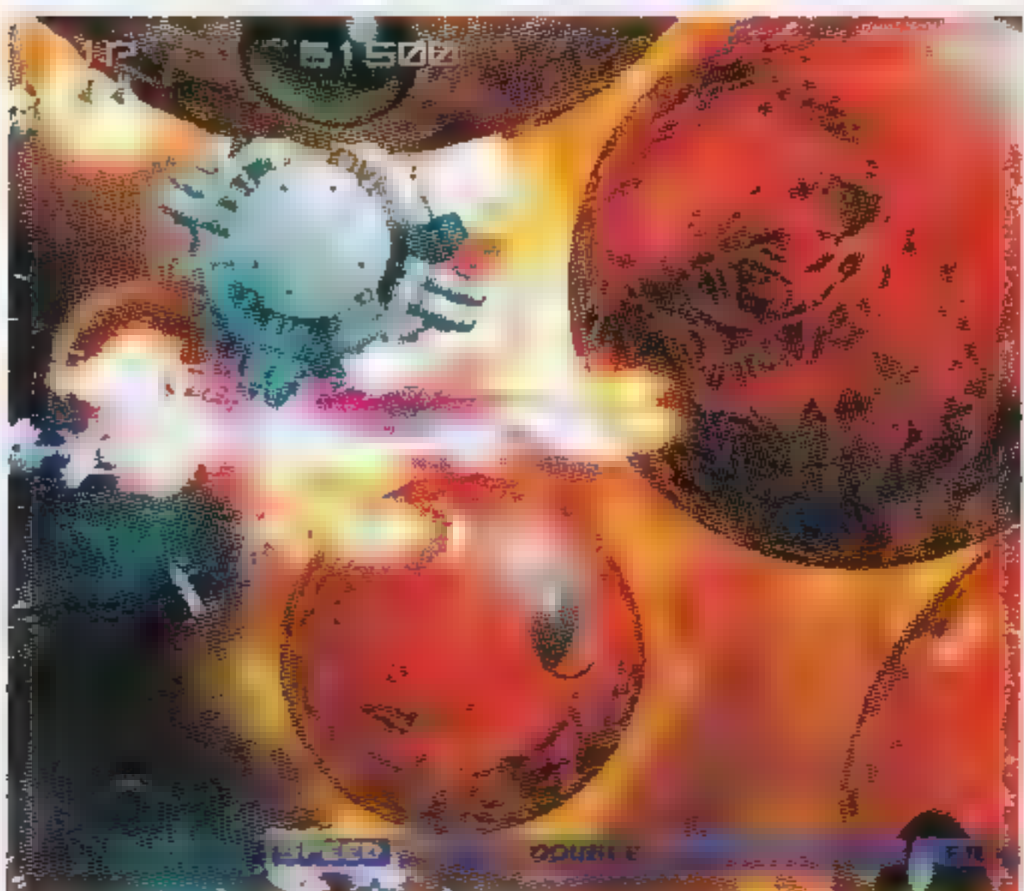
Zmianom uległ także interfejs gry. W Silent Hill  
4: The Room dobór broni odbywa się w czasie  
rzeczywistym, bez konieczności otwierania menu  
przedmiotów. Inaczej zarządzać należy także  
przedmiotami - każdy z nich zajmuje osobny slot, na  
domiar zaś złego nie sposób łączyć przedmiotów  
jednego typu, np. amunicji, co wymusza albo  
nieustanne wędrówki do Pokoju, w którym możliwe  
jest pozostawienie przenoszonych przedmiotów,  
bądź też zdanie się na walkę wręcz. O nacisku na  
ten typ walki świadczyć także może fakt nowych  
umiejętności bohatera - wzmocnienia ataku i  
odskoku. W gruncie rzeczy jedyną rzeczą naprawdę  
użyteczną wprowadzaną w The Room jest obracanie  
się bohatera w stronę przydatnych przedmiotów.

### Stary dobry horror

Mimo wszystkich mankamentów - głównie  
konieczności ciągłego powracania do Pokoju  
- **SILENT HILL 4: THE ROOM POZOSTAJE  
POZYCJĄ GODNĄ UWAGI. TO NATURALNIE  
I JAK ZWYKLE ZA SPRAWĄ INTERESUJĄCEJ  
FABUŁY, ŚWIETNEGO DESIGNU SCENERII  
I POTWORÓW, ZNAKOMITEJ ORAZ  
NIEPRAWDOPODOBNIENIE KLIMATYCZNEJ  
MUZYKI.** Zachowane zostało także to, co w Silent  
Hill najwspanialsze - klimat skreślający trzewia w kulę  
i powodujący zimne dreszcze wzdłuż kręgosłupa.  
Cieszymy się zatem tym, co mamy, gdyż następna,  
piąta inkarnacja serii - dopiero w 2006 r., już na  
konsolach nowej generacji.

\_Hugo Cojones





# CRACK

## CENZJE RECENZJE RECENZJE

### Gradius V

Ech, młodość, młodość. Dawno temu, kiedy człowiek był młody i niezbyt mądry, zamiast odkładać na dom i samochód, puszczał wszystkie oszczędności na automatach, grając w gierki typu *Moon Patrol*, *Green Beret* i dziesiątki kosmicznych strzelanek ze statkiem przesuwającym się w prawą stronę przy akompaniamencie strzałów z laserowych działek i eksplozji. Od tamtej pory wiele się zmieniło, ale te proste, oldschoolowe wciąż gierki wciąż mają urok – a *Gradius V* jest na to najlepszym przykładem.

Podobnie do wydanej przed wakacjami gry *R-Type Final*, **GRADIUS V TO KOSMICZNA STRZELANKA, KTÓRA ZAPOMNIANY JUŻ NIECO POMYŚL NA ZABAWĘ UBIERA W SZATY NOWOCZESNEJ OPRAWY GRAFICZNEJ.** W założeniach gra jest prosta jak budowa cepa – lecisz ciągle w jedną stronę i strzelasz do setek przeciwników – za to wygląda rewelacyjnie, błyska, eksploduje i miga w sposób, o jakim stare automatowe produkcje mogły tylko pomarzyć. Trochę pokombinować musisz, zbierając power-upy do broni, ale poza tym liczy się tylko refleks i szybki palec na spuście.

Proste zasady gry i wysoki poziom trudności. Nowoczesna oprawa i bardzo staroświecki pomysł na grę. *Gradius V* to produkcja bardzo dobra, ale pełna przeciwieństw – jest więc raczej pozycją dla koneserów.

Platformy: PS2  
Dystrybutor: CD-Projekt

Ocena

### Viewtiful Joe

Z dużym opóźnieniem pojawiła się wreszcie przeznaczona na konsole PS2 wersja gry *Viewtiful Joe*, oryginalnej produkcji studia Capcom przeznaczona pierwotnie wyłącznie na konsolę Nintendo GameCube. Dzięki temu dużo szersze grono graczy będzie miało okazję zapoznać się z tym odjazdowym tytułem, który w pełni na takie zainteresowanie zasługuje.

Fabula – chłopak siedzi z dziewczyną w kinie, źli bohaterowie filmu porywają mu narzeczoną, chłopak wskakuje w ekran i tam walczy o ukochaną. Rozgrywka – prosta platformówka z ekranem scrolowanym w jedną stronę i walką z przeciwnikami. Powód zachwytów... styl graficzny. Elementarny **MECHANIZM ROZGRYWKI PROGRAMIŚCI Z CAPCOMU WTŁOCZYLI W NIESAMOWITĄ OPRAWĘ AUDIO-WIZUALNĄ WYKORZYSTUJĄCĄ TO, ŻE AKCJA GRY DZIEJE SIĘ NIEJAKO W FILMIE.** Są więc zwolnienia i przyspieszenia akcji, niesamowite efekty wizualne (po części filmowe, po części komiksowe), wszystkiemu zaś towarzyszy odgłos kręcącej się filmowej rolki. Zmysły gracza są przez cały czas atakowane kształtami, barwami i odgłosami w stylu niespotykanym w żadnej innej produkcji. Podobnie jak opisywany obok *Gradius V*, *Viewtiful Joe* to gra, którą trzeba potrafić docenić. Jeśli jednak przypadnie ci do gustu, długo nie odejdziesz od monitora.

Platformy: PS2  
Dystrybutor: EA Polska

Ocena

### Resident Evil: Outbreak

Z dużej chmury mały deszcz – to powiedzenie najlepiej charakteryzuje *RE: Outbreak*. Początkowo miała to być bardzo rozbudowana gra sieciowa dziejąca się w świecie *Resident Evil*a, to, co dostaliśmy, to jednak projekt dużo mniej ambitny i niestety niezbyt dopracowany.

**OUTBREAK TO WŁAŚCIWIE KOLEJNA ZWYKŁA CZĘŚĆ RESIDENT EVILA, RÓŻNIĄCA SIĘ POPRZEDNICZEK W KILKU TYLKO PUNKTACH.** Przede wszystkim przed rozpoczęciem gry wybierasz jedną z ośmiu postaci, a w jej trakcie towarzyszy ci grupa trzech innych – albo sterowanych przez komputer, albo przez innych graczy.

Niestety algorytmy AI są co najwyżej zadowalające, a system komunikacji z innymi graczami zbyt ograniczony. Różnica kolejna to fabuła podzielona na pięć drobnych epizodów, niewiele wnoszących do mitologii budowanej w innych częściach serii. Dużo lepsza jest również grafika, bardzo efektowna i naprawdę przerażająca – to istotna zmiana w serii znanej raczej z brzydkiej oprawy wizualnej.

Tak czy owak *Outbreak* to produkcja tylko dla fanatyków serii. Za mało w niej „mięska”, by zainteresować przypadkowych graczy, więc wyłącznie fani żywych trupów w każdej postaci zechcą wydać na grę oszczędności.

Platformy: PS2  
Dystrybutor: EA Polska

Ocena

### Shark Tale

Po świetnym *Shreku 2* firma Activision przygotowała kolejną udaną licencję komputerowego filmu animowanego. Tym razem padło na *Shark Tale*, film znany polskim widzom pod tytułem *Rybki z Ferajny*. Gra bazująca na jego fabule zaskakuje przede wszystkim zróżnicowaniem poziomów. Tak intergatunkowej produkcji nie mieliśmy już od dawna!

**JAKIE RODZAJE ZABAWY OFERUJE SHARK TALE? KAŻDY ZNAJDZIE TU COŚ DLA SIEBIE.** Są więc wyścigi ulicami podwodnego miasta. Są poziomy przeniesione żywce z gry rytmicznej typu *Dance Dance Revolution*, przy których najlepiej sprawdza się mata do tańczenia. Jest boks, zrealizowany w konwencji klasycznej gry *Punch-Out*. Mamy skradankę, w której musisz wykorzystywać osłony terenowe, by uniknąć wzroku ryb-strażników. *Shark Tale* nie zawiedzie również fanów platformówek. Wszystko to wymieszane w jednym kotle mieszczącym łącznie 25 misji ściśle podążających za fabułą filmu.

Barwna, kolorowa grafika i dość niski poziom trudności sprawiają, że **SHARK TALE JEST GRĄ PRZEZNACZONĄ PRZED E WSZYSTKIM DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY,** jeśli więc skończyłeś już 12 lat poszukaj raczej innego tytułu do kolekcji. No, chyba że sam film totalnie cię zafascynował – w grze znajdziesz sporo fragmentów z *Shark Tale* i niemal wszystkie piosenki. To produkcja nie do odrzucenia...

Platformy: PS2, XBOX, NGC  
Dystrybutor: LEM

Ocena



# CRACK

RECENZJE RECENTZJE RECENTZ

Pro Evolution Soccer 4

Mało zmian w stosunku do poprzedniej części, ale trudno poprawić coś, co jest bliskie ideałowi.

No to będzie bijatyka...

Kiwki są jeszcze lepsze niż w PES-ie 3.

# Pro Evolution Soccer 4

## Sędzia gwizdże, chłopaki grają...

### METRYCZKA

Producent: Konami  
Dystrybutor: CD-Projekt  
Cena: 259,90 zł  
Platforma: PS2, PC  
Gatunek: sportowa  
Multiplayer: tak

#### GRAFA 16/20

**BEZ ROZMACHU I FEERII** barw znanej z serii FIFA. Nieźle, ale gorzej niż u konkurentów.

#### MUZA 5/10

**BARDZO SŁABIUTKI KOMENTARZ** i nieciekawa muzyka. Najlepszy od lat punkt serii.

#### MIÓD 48/50

**PRAWIE IDEAL, ALE JEDNAK...** PES 4 udoskonala dobre patenty z PES-a 3, niestety nie robi nic by naprawić stare błędy.

#### DŁUGOŚĆ 20/20

**WIADOMO** – jak już siądziesz przy konsoli, nie wstajesz. Tryb Master League to zabójca czasu, niestety nie tylko wolnego.

16+5+48+20=

**SPRAWDŹ TO!**

**PREMIERA** recenzowanej w zeszłym numerze gry FIFA 2005 dość nieoczekiwanie zachwiała ustaloną już – jak przynajmniej mogło się wydawać – sytuacją w dziedzinie gier piłkarskich. W poprzednich latach wcześniejsze odsłony FIFA przegrywały z serią Pro Evolution Soccer pod względem grywalności, wrażeń płynących z zabawy, a popularność zawdzięczały głównie lepszej oprawie audio-wizualnej, licencjonowanym składom i bardziej agresywnej reklamie. Mało kto spodziewał się, że FIFA 2005 zaoferuje tak dynamiczny, realistyczny, a jednocześnie grywalny model rozgrywki. To stawia PES-a 4 w trudnej sytuacji, bowiem w stosunku do poprzedniej części gry liczba zmian jest wyjątkowo skromna, a konkurencja wyjątkowo w tym roku silna.

### 23 pary nóg

Co nowego proponuje nam PES 4? **ZMIANA NA PEWNO NAJBARDZIEJ WIDOCZNA I NAJPRAWDOPODOBNIJ NAJWAŻNIEJSZA TO WPROWADZENIE DO GRY SĘDZIEGO.**

Po raz pierwszy w całej serii Winning Eleven (to azjatycka nazwa Pro Evolution Soccer) sędzia biega po boisku razem z piłkarzami i widać go na ekranie, jak śledzi zagrania i akcje. Wyraźnie poprawiono również system wydawania decyzji przez arbitrów – są one bardziej wyważone i dużo rzadziej niż w poprzednich częściach gry krzywdzące. **KAŻDY SĘDZIA OPISANY JEST UKRYTYMI, NIEDOSTĘPNYMI DLA GRACZY STATYSTYKAMI, KTÓRE OKREŚLAJĄ STYL JEGO SĘDZIOWANIA.** Na to trzeba uważać, bo są w grze także tacy arbitrzy, którzy mają np. tendencję do wydawania błędnych decyzji lub skłonność do wręczania czerwonych kartek. Sędziowanie zawsze było jedną ze słabszych części składowych gier z serii PES, więc te poprawki wyraźnie wpływają na jakość zabawy. Nie przez przypadek na okładce gry widnieje podobizna sędziego Colina...

### Dopracować ideał...

Problem z PES-em 4 polega na tym, że poza widocznymi i mądrzejszymi arbitrami, niewiele

w grze świeżoży. To oczywiście efekt tego, że już PES 3 uznawany był przez wielu graczy za idealną symulację piłki nożnej, trudno było więc wprowadzić fundamentalne zmiany, które zmieniłyby oblicze rozgrywki. Zmiany są więc raczej wyczuwalne niż zauważalne i to tak tylko wtedy, kiedy przesiądziesz się na PES-a 4 bezpośrednio po rocznym giercowaniu w PES-a 3. **POPRAWIONO SYSTEM PODAŃ, TERAZ BARDZIEJ JESZCZE INTUICYJNY I NATURALNY, SZCZEGÓLNIJE JEŚLI CHODZI O SIŁĘ PODAŃ. ZMIENIONO SYSTEM DRYBLOWANIA, MOCNIEJ ZWIĄZANY Z NAJDROBNIEJSZYMI NAWET WAHANIAM I LEWEJ GAŁKI** – dzięki temu np. nauczysz się kiwać obrońców przeciwnika, zmieniając tempo, z jakim porusza się twój zawodnik. Dużo lepiej wygląda teraz główkowanie, jest mniej przypadkowe i chaotyczne. Inne nowinki to już naprawdę detale – chwilowo kontuzjowani zawodnicy schodzą z boiska, na ekranie pojawia się długość doliczonego czasu gry itd., itp. Drobne zmiany pojawiły się również w trybie treningu-samouczka, trybach Master League i różnych trybach rozgrywania spotkań. Cała reszta to praktycznie PES 3...

### Nikt nie jest idealny...

Niestety porywający model gry z PES-a 3 został przeniesiony do nowej gry również z jej słabościami. Muzyka denerwuje. Komentarz Petera Brackley i Trevora Brookinga wciąż doprowadza do szewskiej pasji i nie ma wiele wspólnego z tym, co dzieje się na boisku. **SKŁADY I NAZWY ZESPOŁÓW LIGOWYCH SĄ WCIĄŻ WYSSANE Z PALCA – Z WYJĄTKIEM LIG HOLENDERSKIEJ, HISZPAŃSKIEJ I WŁOSKIEJ.** Pojawił się również nowy problem, delikatne zwolnienie podczas niektórych stałych fragmentów gry wyczuwalne szczególnie wtedy, kiedy grasz w trybie 60 Hz. Nie są to poważne braki, nie wpływają bardzo na grywalność, ale biorąc pod uwagę niewielką liczbę innych zmian wprowadzonych w grze, chciałoby się, by PES 4 pozbawiony był tych kilku starych i nowych błędów.

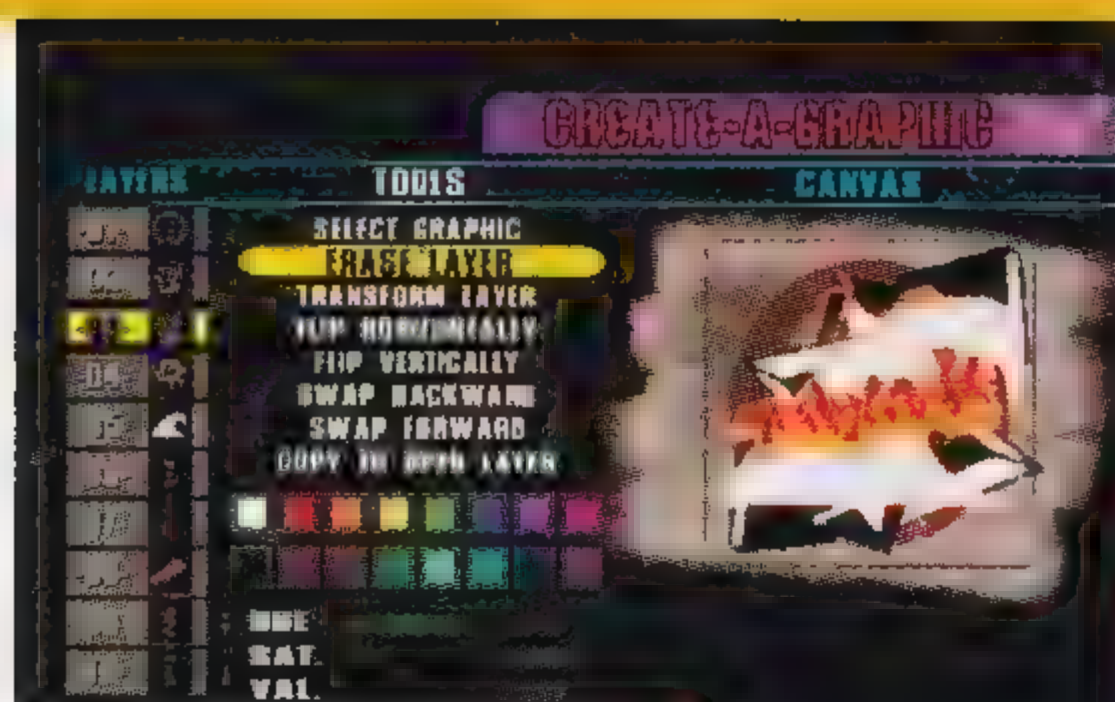
### I nie zmienia się nic?

Wyjątkowo trudno odpowiedzieć na pytanie, czy zagrać w FIFA 2005, czy PES-a 4. Zapewne tak jak co roku bardziej „niedzielni” właściciele PS2 kupią FIFA, a hardkorowcy zainwestują w PES-a 4 z przekonaniem, że to najlepsza piłkarska gra. Nigdy jednak dystans między produkcjami EA i Konami nie był tak mały i teraz to ta druga firma będzie musiała włożyć dużo pracy, by za rok nie przegrać konkurencji.

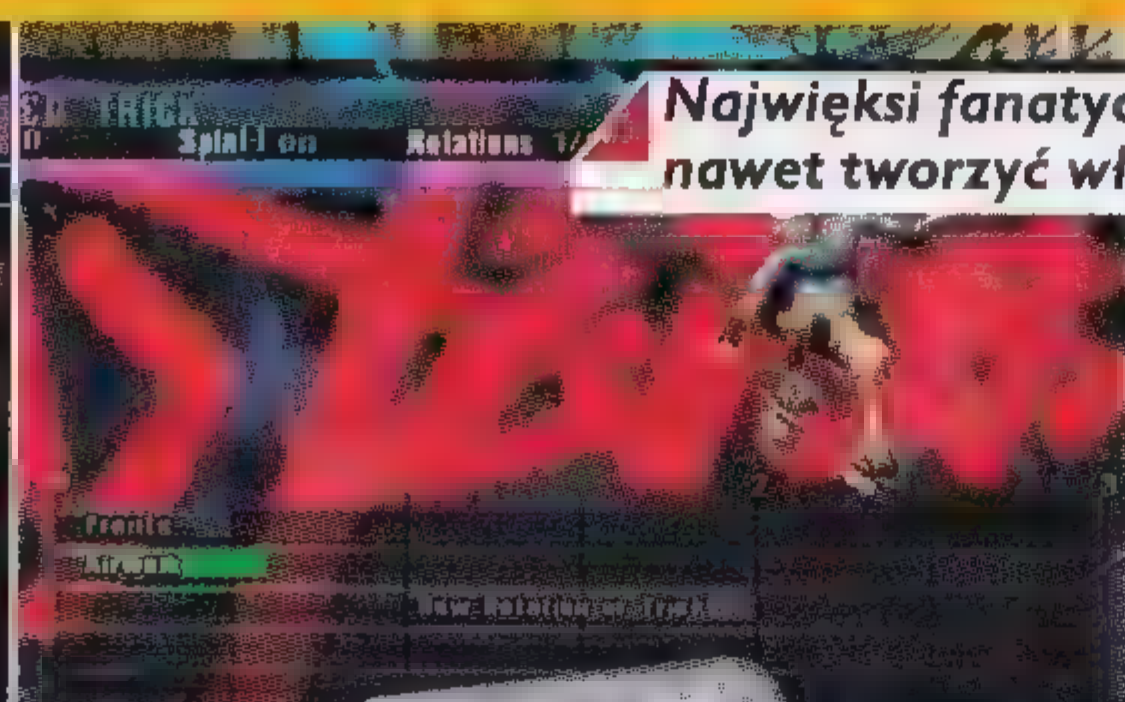
—Borowa



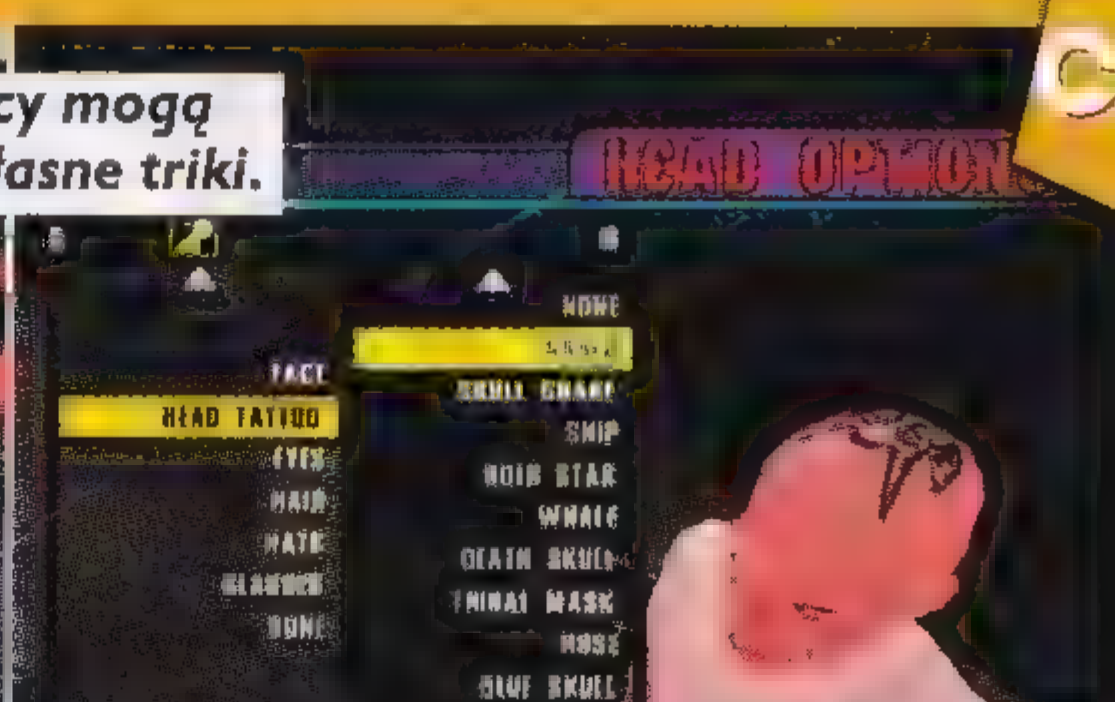
**CRACK**  
CENZJE RECENZJE REGEN



Tak projektuje się własne wlepki.



Najwięksi fanatycy mogą nawet tworzyć własne triki.



Człowiek z liściem na głowie?



Uliczkę znam w Barcelonie...



Pamiętasz ten etap?

Najbardziej kompletna gra deskorolkowa na PC i konsolach. Jeśli lubisz jeździć na wirtualnej desce, musisz ją mieć.



Tony Hawk's Underground 2

# Tony Hawk's Underground 2

Testowano na PS2

## Skejtu i niszczy – oto twoje motto

**STOSUNKOWO** szybko, bo równo rok po premierze Tony Hawk's Underground, ostatniej z serii gier skejtowych wykorzystujących w tytule nazwisko Tony'ego Hawka, otrzymujemy jej kontynuację, wydaną równocześnie na wszystkie liczące się obecnie platformy sprzętowe. To najbardziej kompletna część serii, zawierająca wszystkie sprawdzone i docenione przez graczy pomysły zarówno z czterech gier Tony Hawk's Pro Skater, jak i pierwszej Underground. Mówiąc krótko – miłośników deskorolki czeka nie lada gratka.

### Bam kontra Tony

Najlepszym elementem gry jest jej fabuła, za bardzo „fajowa” i zbytnio „cool”. THUG 2 rozpoczyna animowana scenka, w której stateczny profesjonalista Tony Hawk i odjechany świr z programu Jackass – czyli Bam Margera – zapraszają (a raczej porywają) kilku deskorolkowców na wycieczkę dookoła świata. Cel wyprawy? Dokonać jak największych zniszczeń w każdej z odwiedzonych miejscówek, m.in. miastach takich jak Barcelona czy Berlin. W każdym z tych miejsc otrzymujesz listę zadań, jaką musisz wykonać głównym bohaterem gry. **ZADANIA TE SĄ CAŁY CZAS AKTYWNE, NIE MUSISZ ROBIĆ NIC SPECJALNEGO, BY ROZPOCZĄĆ ICH WYKONYWANIE – WYSTARCY TYLKO, ŻE PODJEDZIESZ W ODPowiednie Miejsce I ZACZNIESZ CZESAĆ WSKAZANE TRIKI.** Lista

zadań jest cały czas dostępna w menu pauzy, wraz z nią znajdziesz tam dość dokładne wskazówki dotyczące ich wykonywania, nie jest to jednak rozwiązanie najlepsze, bowiem częste pauzowanie i poszukiwanie informacji odnośnie tego, co masz wykonać, psuje dynamikę gry. **PODOBNA LISTA ZADAŃ DO TWOJEJ MAJĄ TEŻ NA KAŻDYM Z POZIOMÓW TRZEJ INNY DESKOROLKOWCY** – pro-skater, postać ukryta (w pierwszym etapie jest to np. Benjamin Franklin) i gość. By móc zmierzyć się z ich wyzwaniami, musisz znaleźć daną postać (w przypadku tych „ukrytych” i „gości” nie zawsze jest to proste) i porozmawiać z nią. Kiedy wykonasz odpowiednią liczbę zadań, przechodzisz do kolejnego etapu. Zanim się to jednak wydarzy, musisz obejrzeć animowany przerywnik z Margerą i Hawkiem, niestety tylko w zamierzeniach śmieszny.

### Świeżyzna? Jest świeżyzna?

Na szczęście poza trybem fabularnym THUG 2 oferuje również classic mode, czyli tryb nawiązujący do pierwszych trzech części gry. W trybie tym dostajesz dwie minuty czasu i kilka zadań do wykonania (zebranie literek tworzących słowo S-K-A-T-E, zdobycie określonej liczby punktów itd.). Tryb ten docenią wszyscy ci, którym zmiany wprowadzone w THPS4 (zniesienie limitu czasowego) i THUG-u (tylko tryb fabularny) nie przypadły do gustu. Plansze, na których rozgrywany jest tryb classic mode, to w przeważającej części te same miejscówki, na których jeździsz w trybie Story, w części te same lokacje, ale nieco inaczej

skonfigurowane lub też plansze zupełnie inne, np. inspirowane poziomami z THPS (!!!). Poza tym nowym dodatkiem dostajemy jeszcze trochę innej świeżyny. **PRZED WSZYSTKIM KILKA NOWYCH TRIKÓW – STICKERS LAP (ODBIJASZ SIĘ OD ŚCIANY, ZOSTAWIAJĄC NA NIEJ NAKLEJKĘ), FREAK OUT – KIEDY SIĘ WYWRÓCISZ, SZYBKO WCISKAJĄC Klawisz GRINDU DOPROWADZASZ SKATERA DO ATAKU SZAŁU, POZWALA KONTYNUOWAĆ PRZERWANEGO COMBOSA), ORAZ FOCUS, CZYLI BULLET-TIME,** który można aktywować, kiedy wskaźnik specjal jest pełny. Schodząc z deski możesz także pokrywać ściany graffiti, to jednak „sztuczka”, która przydaje się wyłącznie w trybie fabularnym.

### Skate or die

Podobnie jak jedynka THUG 2 ma też sporo ciekawych opcji niezwiązanych bezpośrednio z rozgrywką. Znowu mamy możliwość zaprojektowania własnych trików, użycia własnej twarzy w modelu skatera, pojawiła się możliwość stworzenia osobistych naklejek i wrzutów graffiti. Oczywiście poprawiono grafikę, która teraz nabrała lekko komiksowego, karykaturalnego stylu pasującego do atmosfery gry. Nie pozostaje mi nic innego, jak tylko zachęcić was do wskoczenia na deskę – niestety w wersji PC koniecznie z joypadem!

Borowa

### METRYCZKA

Producent: Nervesoft  
Dystrybutor: LEM  
Cena: 169 zł  
Platforma: PC, PS2, XBX, NGC  
Gatunek: sportowa  
Multiplayer: tak

#### GRAFA 14/20

**GRY Z SERII TONY HAWK** nigdy nie były szczególnie ładne i teraz też nie zachwycają technologią.

#### MUZA 10/10

**JAK ZWYKLE BOMBA.** Tym razem na ścieżce dźwiękowej m.in. Frank Sinatra, Violent Femmes, Audio Two.

#### MIÓD 16/50

**GRA SIĘ JAK ZWYKLE ZNAKOMICIE,** a dwa tryby gry powodują, że zarówno fani serii THPS, jak i THUG będą zachwyceni.

#### DŁUGOŚĆ 20/20

**O, STUDNIA BEZ DNA** – mnóstwo bonusów, sekretów, tworzenie własnych skaterów i trików, dwa tryby gry...

14+10+16+20=

**SPRAWDŹ TO!**

### ALTERNATYWY

Tony Hawk's Pro Skater 4  
Seria Tony Hawk nie ma tak naprawdę żadnej konkurencji. Jeśli nie chcecie grać w THUG-a 2, sprawdźcie THPS4 wydane niedawno w atrakcyjnej cenie.



## Statystyki młodej cziki

|     |      |
|-----|------|
| PC  | 100% |
| NGC | 0%   |
| PS2 | 0%   |
| XBX | 0%   |
| GBA | 0%   |

## TIPS NUMERU



**SIMS 2**

str. 29

### PC 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

W katalogu Moje dokumenty znajdziesz podkatalog 18 WoS Pedal to the Metal, a w nim plik config.cfg. Zrób jego kopię zapasową, po czym edytuj go za pomocą dowolnego edytora tekstów, np. Notatnika. Znajdź linię:

uset g\_console „0”

I zamiast „0” wpisz „1”. Zapisz plik, uruchom grę, a następnie wczytaj save albo zacznij nową grę. Naciśnij [~], by wejść do konsoli, wpisz tips, naciśnij ponownie [~].

cheat stars - prestiż na maksa  
cheat money - 100 000 \$  
cheat drivers - dostęp do wszystkich wolnych kierowców  
cheat dealers - dostęp do wszystkich dealerów ciężarówek G  
cheat all - wszystko, co wyżej + 600 000 \$  
cheat star - prestiż zwiększony o 10

UWAGA!

Część cheatów działa dopiero po zainstalowaniu patcha 1.03.



### PC Shadow Ops: Red Mercury

Wpisz to w menu Options/Cheats menu:

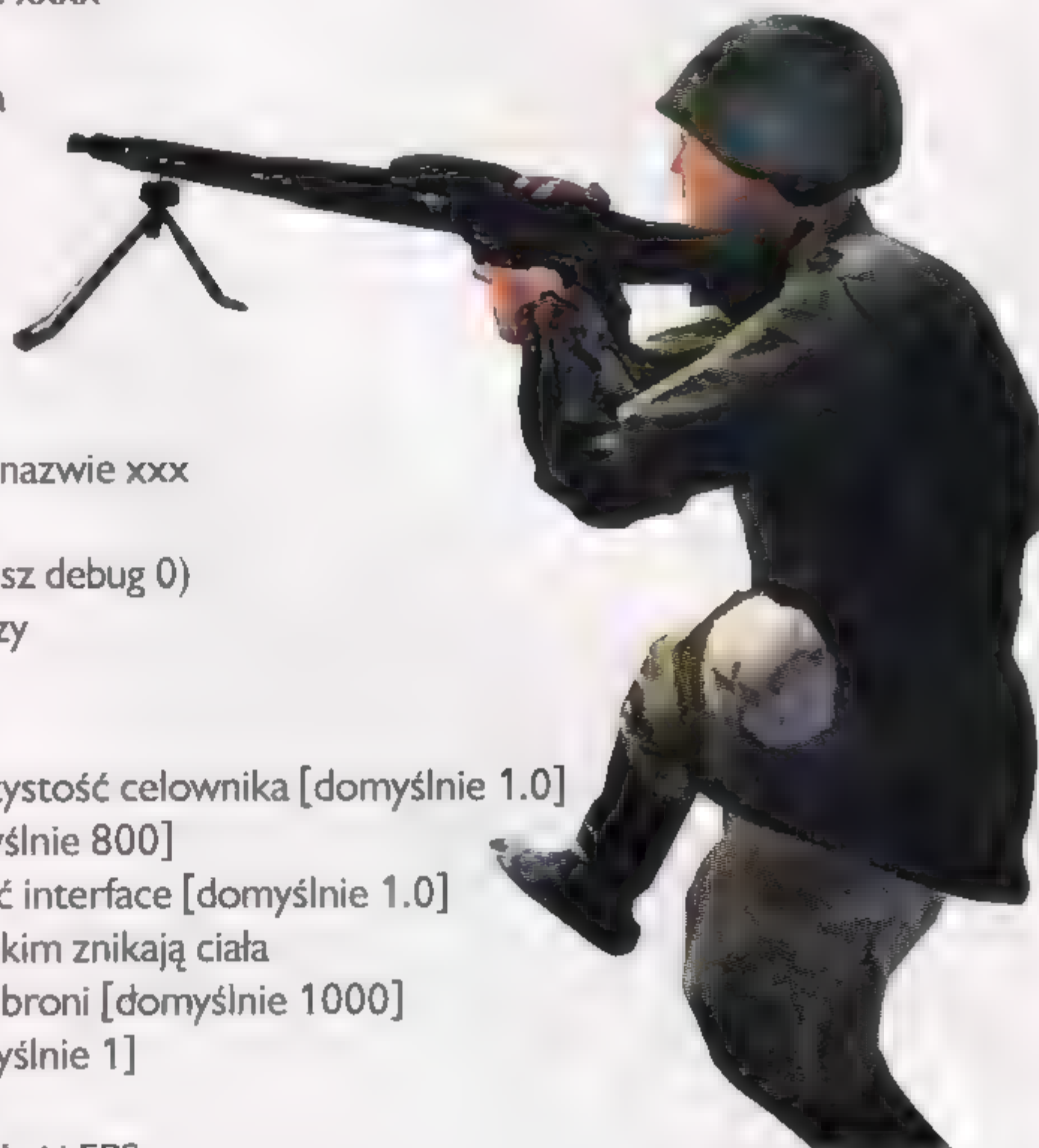
peterpan - latamy  
madminute - nieskończona amunicja  
firstlaw - god mode  
intelsitrep - wszystkie cut-scenki  
greenlight - dostęp do wszystkich misji

### PC Call Of Duty: United Offensive

Dodaj do linii komend: +set developer 1 +set sv\_cheats 1 (\*). Podczas gry naciśnij [~], by wejść w konsolę i wpisz dowolny z poniższych kodów:

give (xxxx) - daje przedmiot o nazwie xxxx  
give health - odnawia energię  
give all - dostajesz wszystko, co można  
give ammo - uzupełnia amunicję  
god - god mode  
notarget - wrogowie cię nie widzą  
noclip - przenikanie przez ściany  
ufo - latamy!  
jumptonode - wpisz i się ciesz :)  
map (xxxx) - przenosi cię na mapę o nazwie xxx  
kill - pa, pa...  
debug 1 - debug mode (aby wyjść, wpisz debug 0)  
bindlist - lista „zabindowanych” klawiszy  
gfxinfo - informacje dot. grafiki  
cinematic - odtwarza cut scenki  
cg\_crosshairAlpha [xxx] - przezroczystość celownika [domyślnie 1.0]  
g\_gravity [xxx] - siła grawitacji [domyślnie 800]  
cg\_hudAlpha [xxx] - przezroczystość interfejsu [domyślnie 1.0]  
ai\_corpsecount [xxx] - czas, po jakim znikają ciała  
g\_knockback [xxx] - siła odrzutu broni [domyślnie 1000]  
timescale [xxx] - tempo gry [domyślnie 1]  
g\_ai [0 lub 1] - włącza/wyłącza AI  
cg\_drawFPS [0 lub 1] - pokazuje ilość FPS

(\*) jeśli cheaty nie chcą działać, spróbuj zmienić tę komendę na: +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv\_cheats 1 +set monkeytoy 0



### PC Evil Genius



W czasie gry wpisz „HUMANZEE”, by aktywować cheaty, dzięki czemu będą działały następujące klawisze:

[Ctrl] + [S] - eksplozja/nalot  
[Ctrl] + [C] - dostajesz \$100 000  
[Ctrl] + [A] - Armia Ciemności, czyli po jednej sztuce z każdego rodzaju każdego henchmena i miniona  
[Ctrl] + [O] - dostajesz wszystkie przedmioty  
[Ctrl] + [M] lub [N] - włącza/wyłącza Global Chaos  
[Ctrl] + [T] - gives all traps

Cheaty do dema

Naciśnij równocześnie [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [D], by wejść w Dev Mode. Następnie za pomocą [~] otwórz konsolę (jeśli nie zadziała - naciśnij [~] TRZYMAJĄC ową kombinację klawiszy), a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

Money [xxx] - dostajesz kasę  
RemoveMoney [xxx] - usuwa kasę [jeśli nie wpiszesz wartości - usunie 100 000!]  
GiveAll - dostajesz wszystko, co możliwe  
CutScenes\_Enable - dostęp do wszystkich cut-scenek  
DF\_BuildInstantObjects - szybkie budowanie  
DF\_FullyTrainedHenchmen - twoi podwładni są maksymalnie wytrenowani  
HELP - lista komend konsoli

W Dev Mode działa także parę skrótów klawiszowych (bez włączania konsoli):

[Ctrl] + [E] - eksplozja  
[Ctrl] + [M] - dostajesz miniona  
[Ctrl] + [A] - przywołuje agenta  
[Ctrl] + [B] - przywołuje cacuszko  
[Ctrl] + [G] - God mode  
[Ctrl] + [T] - szkoli henchmena (mysz musi go wskazywać)  
[N] - zmienia porę dnia na przeciwną (dzień / noc)  
[R] - włącza/wyłącza deszcz



# TIPS MIESIĄCA

## Sims 2

PC

W czasie gry naciśnij jednocześnie [Ctrl]-[Shift]-[C]. Teraz wpisz cheaty, pamiętając o małych i dużych literach (ważne!).

**Kaching** – dostajesz \$1000  
**Motherlode** – dostajesz \$50 000  
**Moveobjects on** (lub off) – umożliwia przesuwanie dowolnych przedmiotów i stawianie ich w dowolnych miejscach  
**Aging on** (lub off) – Simy nie będą się starzały, gdy dasz off  
**StretchSkeleton (X)** – zmienia wysokość Sima o współczynnik X (standardowo 1.0)  
**Autopatch on** (lub off) – włącza powiadomienia o nowych patchach

**Vsync on** (lub off) – włącza Vsync  
**Help** – pokazuje listę (ale nie wszystkich) cheatów  
**Exit** – zamyka okienko do wpisywania cheatów  
**Expand** – zwiększa rozmiar okienka do wpisywania cheatów  
**faceBlendLimits on** (lub off) – gdy dasz off, wyłączysz wewnętrzne wygładzenia włączające się przy określaniu twarzy dziecka  
**deleteAllCharacters** – usuwa wszystkich

Simów z sąsiedztwa  
**TerrainType desert** (lub temperate) – zmienia wygląd otoczenia na pustynny (lub normalny)

Łączenie bonusów  
 Bonusy, jakie otrzymują Simy od przedmiotów, sumują się ze sobą, więc jeśli twój bohater będzie nosił Thinking Cap, a dodatkowo dawał Smart Milk swojemu dziecku, będzie ono uczyło się umiejętności cztery razy szybciej niż normalnie.

## PC Psychotoxic

Podczas gry naciśnij [-] i wpisz dowolny z poniższych kodów (zwróć uwagę, by wstawiać duże litery tam, gdzie występują w cheatach):

**lua levelend()** - następny level  
**lua allammo()** - amunicja  
**lua medave()** - broń  
**lua god()** - god mode  
**lua ungod()** - anuluje god mode  
**lua PlayerInvisible()** - niewidzialność  
**lua PlayerVisible()** - anuluje poprzedni cheat  
**lua speed(#)** - szybkość gry (zamiast # wpisz odpowiednią wartość)  
**lua PTFly (On/Off)** - włącza/wyłącza latanie  
**lua PTLowGoreVersion()** - wyłącza nadmierną „krwistość” gry  
**lua ResetWeaponSlots()** - dodatkowe sloty na broń

A tu otrzymacie odpowiednią broń:

**lua summon(PickupKnife)**  
**lua summon(PickupColt)**  
**lua summon(PickupSocom)**  
**lua summon(PickupMac10)**  
**lua summon(PickupPumpGun)**  
**lua summon(PickupM16)**  
**lua summon(PickupSniper)**  
**lua summon(PickupGatlingGun)**  
**lua summon(PickupFlamer)**  
**lua summon(PickupJackhammer)**  
**lua summon(PickupUdderGun)**  
**lua summon(PickupA\_Gun)**  
**lua summon(PickupIonRifle)**  
**lua summon(PickupPitBull)**  
**lua summon(PickupSpectreEyes)**

## PC Conflict: Vietnam

### Cheat Menu

Aby mieć dostęp do dodatkowego Cheat Menu w opcjach, przytrzymaj lewy [Shift] i wpisz AGENTORANGE.



## PC Full Spectrum Warrior

Kody będą działały tylko w nowo stworzonym profilu (wpisuje się je w menu cheat code):

**NICKWEST** – wielkie głowy  
**MERCENARIES** – niekończąca się amunicja  
**HA2P1PY9TUR5TLE** – wersja wojskowa  
**SWEDISHARMY** – realistyczne obrażenia

## PC Rogue Spear - Black Thorn

Naciśnij [Enter] podczas gry i wpisz:

**teamshadow** - god mode dla oddziału  
**theshadowknows** - god mode dla wskazanego  
**silentbutdeadly** - hmmm... „pierdzimodek”?  
**monode** - monokl mode [hm?]  
**turnpunchkick** - i mamy 2D:)  
**1-900** - głośne oddechy  
**clodhopper** - a sprawdź sam :)  
**meganoggin** - olbrzymie tły  
**bignoggin** - duże tły  
**5fingerdiscount** - uzupełnia wyposażenie  
**explore** - wygrywamy misję  
**nobrainier** - Al won (stąd!)  
**stumpy** - kolejny dziwny tryb...  
**teamgod** - inny god mode dla oddziału  
**wounddeath** - rana = śmierć



## PC Warhammer 40.000: Dawn of War

W czasie gry naciśnij klawisze [Shift] + [Enter], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

**Whosyourdaddy** – God Mode dla wszystkich twoich jednostek  
**Greedisgood** – dostajesz 10 000 Power i Requisition  
**AlbertEinstein** – wszystkie upgrade'y dla jednostek, maszyn i pojazdów  
**Allyourbasebelongstous** – wygrywasz misję



## PC Leisure

### Suit Larry: Magna Cum Laude

Sekrety na sprzedaż  
 Koło **Swingles Van** znajdują się wielkie złote drzwi, przez które przejdziesz na **Nice Street**. Idź maksymalnie w prawo, a zobaczysz faceta z zielonym mohawkiem. Pogadaj z nim, a zaoferuje ci parę bonusów:

**Bonus Art 2** - dodatkowe ekrany ładowania i takie tam  
**Loading Screen 2** – mniej grzeczne wersje ekranów ładowania dla Zana Luba i Harriet  
**Naughty 1** - Switch Lone, Analisa i Elle May będą nosiły bikini zamiast swego normalnego ubioru

**Na golasa**  
 Najpierw musisz ukończyć grę, a następnie kupić sekret **Everybody Naked!** od gościa w barze za 269 Secret Tokenów. Tryb Nude będzie można włączyć w części Extras w menu z bonusami.

Zwiększ swą pewność  
 W pokoju Larry'ego pograj w **Penis Ponga** – za każdym razem, gdy wygrasz, dostaniesz 20 punktów Confidence.

**Prostsze gry**  
 Gdy będziesz non stop przegrywał, pojawi się pytanie **Should we make it easier on you?** – jeśli wybierzesz odpowiedź **Yes**.

**Superzoom w aparacie**  
 Pobaw się światłem znajdującym się po lewej stronie sceny przygotowanej do **Swingles**. Kiedy się przewróci i zbiję, podnieś ikonę obiektywu aparatu. Dzięki temu maksymalne zbliżenie twojego sprzętu wzrośnie z 5x do 10x, co daje zupełnie nowe możliwości!

Łatwa kasa  
 Udaj się do **Greek Quad** i stań obok chłopca, który kupuje obrazki. Obróć się do niego tyłem, wyciągnij aparat i zacznij robić zdjęcia trenującym cheerleaderkom. Gdy zrobisz wszystkie zdjęcia, obróć się i sprzedaj je chłopcu – za każde dostaniesz 4\$. Co ważne, cały trik można powtarzać dowolną ilość razy bez najmniejszych konsekwencji.

**UWAGA!**  
 Jeśli będziesz stał zbyt blisko cheerleaderek, lampa błyskowa będzie je rozpraszała, przez co dostaniesz za zrobione przez siebie zdjęcia mniej kasy.

## PC Colin McRae Rally 2005

Aby uruchomić cheaty bez ich wpisywania, musisz otworzyć za pomocą dowolnego edytora hexów plik **options** (najpierw zrób jego kopię bezpieczeństwa!) znajdujący się w katalogu ze stanami gry (standardowo **C:\Program Files\Codemasters\Colin McRae Rally 2005\SG\**). Przejdź do pozycji **0Ch** i zamień znajdujące się tam wartości na **FF**, następnie do pozycji **10h** i ponownie **FF**. Będziesz miał wszystkie samochody i trasy. Jeśli chcesz dodatkowo mieć uruchomiony także mirror mode, zamiast **FF** wpisz **FF FF**, a jeśli chcesz uruchomić tryb z małutkimi, sterowanymi radiowo samochodzikami - **FF FF FF**.





# BENQ DC S30

Aparat z wodotryskiem?

**OT**, ciekawostka – BENQ DC S30 to na pierwszy rzut oka zwykły cyfrowy aparat fotograficzny, który sądząc po stylistyce i wykończeniu – należy raczej do grupy tych tańszych, automatycznych urządzeń zwanych „małpką”. I tak też jest w istocie, tyle tylko, że **DC S30 POZA ROBIENIEM ZDJĘĆ PEŁNI RÓWNIEŻ FUNKCJE... CYFROWEGO RADIA I ODTWARZACZA MUZYKI ZAPISANEJ W PLIKACH MP3.** To nietypowe połączenie trzech różnych urządzeń nabiera logicznego sensu, kiedy wyobrazimy sobie fotoamatora łączącego godzinami po górach w poszukiwaniu widoków do sfotografowania – niestety, żadnej z tych funkcji DC S30 nie pełni na tyle dobrze, by spełniać oczekiwania użytkowników.

DC S30 trudno traktować jako równoprawny miks trzech różnych urządzeń – choćby ze względu na wygląd sprzęt ten traktować należy przede wszystkim jako aparat fotograficzny. W tej roli BENQ DC S30 sprawdza się zadowalająco, ale tylko wtedy, kiedy oczekujesz naprawdę podstawowej funkcjonalności i jakości zdjęć. Problem leży najprawdopodobniej w słabym czujniku CCD o wartości 3,34 megapiksela, co powoduje, że zdjęcia „z ręki” są często rozmyte i nieostre. Zastrzeżenia można mieć również do ergonomii urządzenia, która przede wszystkim ze względu na zastosowanie niewielkich przycisków sterujących na tylnej ścianie obudowy nie jest wysoka. Ergonomię ratują gumowe wypustki z przodu aparatu, dzięki którym pewnie i wygodniej się go trzyma, ale w ocenie tego parametru ważniejsza

jest jednak wygodę sterowania niż pewność uchwytu.

Radio i odtwarzacz mp3 to w DC S30 zabawny dodatek, ale raczej w teorii niż praktyce. Antena radiowa wbudowana jest w kabel słuchawek i być może z tego powodu jest bardzo podatna na ruchy użytkownika. Spacerując z aparatem w dłoni **ODBIÓR STACJI RADIOWEJ PRZYPOMINA PUENTĘ KAWAŁU Z MURZYNYM NA PASACH, KTÓRY NUCIŁ SŁOWA PIOSENKI „POJAWIAM SIĘ I ZNIKAM...”**. Niestety dalsza część to „i znikam, i znikam” – i tak też jest w przypadku opisywanego sprzętu. Mniej obiektywnie budzi odtwarzacz mp3, ale biorąc pod uwagę, że jest on zaopatrzony jedynie w 14 MB stałej pamięci, łatwo policzyć, że mieści się w nim zaledwie kilka utworów. Oczywiście utwory można zapisywać też na karcie pamięci wykorzystywanej do przechowywania zdjęć, ale wtedy zmniejsza to liczbę fotek, jakie można pstryknąć podczas wyprawy.

Podsumowując – ciekawy pomysł, słabe wykonanie. Połączenie tych akurat urządzeń (aparat, radio, odtwarzacz mp3) ma jednak sens, miejmy więc nadzieję, że kolejny aparat tego typu pokaże w pełni potencjał takiego miksu.

dystybutor: **INTONEO**

cena: **999 zł**



## The Pro

**PRZEZABAWNY** album dla ironizujących cyników, jedna z lepszych parodií wyśmiewających konwencje komiksów o superbohaterach. W wyniku ekscentrycznego kaprysu niezwykłego kosmity w poczet superbohaterów broniących Ziemi przed siłami zła zostaje włączona kobieta lekkich obyczajów. prostytutka. W skrócie – „Pro”. **TAKI POCZĄTEK WRÓŻY SERIĘ GAGÓW BAZUJĄCYCH NA MOCNYM JĘZYKU I EROTYCZNYCH SKOJARZENIACH**, a jeśli jest ktoś w amerykańskim komiksie, kto z takim scenariuszem poradziłby sobie ze smakiem, idąc jednocześnie „na całość”, to właśnie Garth Ennis, znany w Polsce przede wszystkim z *Kaznodziei* i *Transmetropolitan*. *The Pro* zaskakuje co chwilę, miażdżąc i przeuwając wszelkie komiksowe konwencje.



Aby nie psuć czytelnikom zabawy, nie mogę nic więcej napisać. Jedno jest pewne – takiego komiksu jeszcze nie było!

scenariusz: **Garth Ennis**  
rysunki: **Conner/Palmiotti**  
cena: **17,90 zł**



## Człowiek w próbowce

**KOLEJNA** po bardzo udanym *Wrześniu* wydana przez Egmont antologia polskiego komiksu koncentruje się na problemach, które są już obecne w naszym życiu, a wkrótce objawią się ze zdwojoną mocą. Chodzi o moralne i cywilizacyjne problemy, jakie rodzi rozwój medycyny. **CZY KLONOWANIE JEST OK? CO MOŻNA ZROBIĆ Z LUDZKIM CIAŁEM? KIEDY ZABIJANIE JEST ETYCZNE?** Z tymi i innymi pytaniami zmierzili się młodzi polscy „komiksotwórcy” z mniejszym, lub większym (na szczęście częściej z większym) powodzeniem.

Dużą siłą albumu jest jego różnorodność. Ponad dwadzieścia rysunkowych nowel stworzonych przez kilkudziesięciu scenarzystów i rysowników – trudno było oczekiwać jednego, spójnego głosu. Różna jest kreska (od niemalże malarskich obrazów, bo suche, bardzo konkretne linie), różna spojrzenie na poruszane kwestie (od ostrożnej zachwytu nad potencjalnymi możliwościami medycyny, aż po silny strach przed ich niewłaściwym wykorzystaniem). Antologia nie daje jednego, spójnego obrazu, nie ma określonego i jasno zdefiniowanego przekazu – jedyne,

co wyczuwalne jest w niemal każdej historii, to obawa o zachowanie człowieczeństwa mimo naporu bezdusznej technologii.

Na koniec jeszcze jedna uwaga – **ALBUM POTRAKTOWAĆ MOŻNA RÓWNIEŻ JAKO PRZEGLĄD TEGO, CO W POLSKIM KOMIKSIE NAJCIEKAWSZE.** To „najciekawsze” jest rzeczywiście ciekawe, więc miejmy nadzieję, że podobne wydawnictwa – i ogólnie premiery albumów rodzimych twórców – staną się wkrótce codziennością, a nie jak *Człowiek w próbowce* świętem.



scenariusz: **wszyscy**  
rysunki: **wszyscy**  
cena: **49,90 zł**





# Czy jesteś Ninją?

PREMIERA!

nova  
**gra**

2 CD

REWELACYJNA PLATFORMÓWKA NA PC!!!

TYLKO 18,50 zł

WYDANIE SPECJALNE CDA

SZUKAJ  
W KIOSKACH  
I SALONACH  
PRASOWYCH

nova  
**gra**

**I-Ninja**

UWOLNIJ WŁASNE MOCE NINJA

W zestawie:

- pełna wersja gry I-Ninja (2 CD)
- instrukcja w języku polskim
- poradnik do gry
- plan lekcji i kalendarz
- dwa plakaty

# Sprawdź z Nową Grą!



ZŁAP STYL



BĄDŹ  
WOLNY !

TECHNOLOGIA  
2,4GHZ



CYBORG EVO  
BEZPRZEWODOWY



CYBORG EVO  
FORCE FEEDBACK  
OD 11.2004



CYBORG EVO



**Saitek**<sup>TM</sup>  
[www.saitek.pl](http://www.saitek.pl)